ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

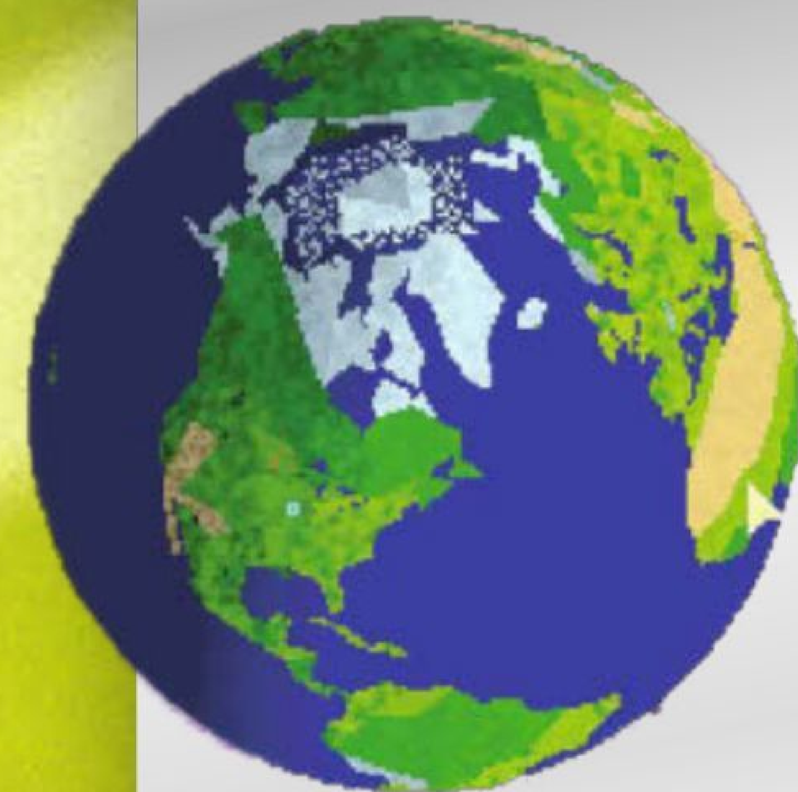
retro* GAMER

retro* GAMER

1/2020

Dezember 2019, Januar, Februar 2020

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



X-COM

Historie und Ausblick zu Julian Gollops wegweisender Rundenstrategie-Serie



30 JAHRE GAME BOY®

Die Erfolgsgeschichte der Handheld-Konsole:

Wie der Game Boy entstand und warum er bis heute Spiele-Entwickler inspiriert

PLUS:

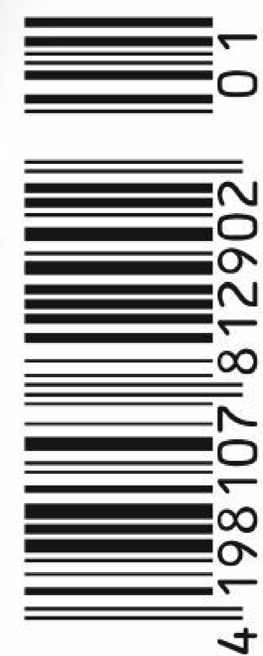
- Blackthorne
- Rainbow Island
- Die Sims
- Final Fantasy IX
- Gunstar Heroes
- Dragon's Lair
- Morpheus
- Lands of Lore 3
- XIII
- Space Rogue
- RollerCoaster Tycoon
- Gemini Wing
- Firelord
- Urban Strike
- 3D Space Wars
- EA Hockey
- Shadow Dancer
- Columns
- Astroclone
- Super Adventure Island

u.v.m.









SHENMUE 1–3

Wir haben den Kultklassiker kritisch beäugt und verraten, ob Shenmue 3 super wird

SUPER STAR WARS

Dieser bombastische 16-Bit-Weltraum-Kracher brachte die Grafik- und Audio-Fähigkeiten des SNES bis an ihre Grenzen

MEGA DRIVE MINI

Seit Kurzem im Handel: Lohnt sich Segas Minikonsole mit den 42 enthaltenen Spielen?

NEU!

NEOGEO™ Arcade Stick PRO

Controller und Konsole in einem mit 20 installierten Spielen!



149,99

Pad weiß/schwarz je 19,99 Silicon Cover gelb/rot je 9,99



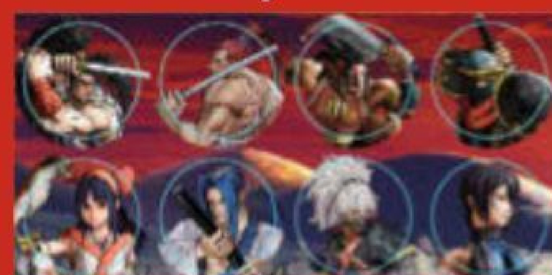

Silicon Cover gelb/rot/schwarz je 34,99





Balltop Silicon Cover weiß/grün/gelb je 9,99

Buttons Stickers (KOF, Samsho, Monster, Standard) je 9,99



Power Cable 9,99





Converter Type A to Type C 9,99

Neo Geo Mini Samurai Shodown (4 Farben) 139,99



RetroN S64 Console Dock (4 Farben) 39,99



Neo Geo Mini Bundle
1x Neo Geo Mini International
2x Joypad (Farbe nach Wahl)
1x HDMI-Kabel
1x Charakter Sticker
119,99



Smart Boy 59,99 S Wheel für XBOX One 129,99 RetroN 2 HD 99,99 RetroN 2 HD black transparent 99,99











X-Morph 39,99

SupaBoy 119,99



SupaBoy Black Gold Edition 129,99



Mega Retron HD 59,99





SupaRETRON HD (SNES) 79,99

Retron 77 (Atari) 79,99



WWD
WORLDWIDE DISTRIBUTION GmbH

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG
---Händler Welcome---

Email: info@worldwidedistribution.de
Tel: 07721 9912177, Fax: 07721 9938659

www.worldwidedistribution.de

Alle Markennamen, Warenzeichen, Logos und Abbildungen sind Eigentum Ihrer rechtmäßigen Eigentümer. Neo Geo Mini ©SNK

retro* GAMER



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Michael Hengst



Mick Schnelle



Roland Austinat



Winnie Forster

Willkommen zu Retro Gamer 1/2020

Manchmal kann ich Gedanken lesen. Zum Beispiel jene, die den werten Leser beschleichen, wenn er einen Blick aufs diesmalige Editorial-Foto wirft: „Ist aber schlecht reingetrickst, diese blaue Minikonsole, kann der Layouter nicht mit Photoshop umgehen?" Darauf möchte ich antworten: Erstens kann **Clemens Strimmer**, dem wir das Layout jeder einzelnen Ausgabe von Retro Gamer seit dem Jahr 2012 verdanken, sehr gut mit Photoshop umgehen. Zweitens ist das Foto echt: Ein doppelseitiger Klebestreifen hielt das **Neo Geo Mini** auf meiner Schulter.

Wo wir gerade bei der Bildbeschreibung sind: Ich halte da auch nicht einfach ein Logo von Capcom im Arm, sondern eine ziemlich massive Emulator-Konsole namens **Capcom Home Arcade**. Die größte Rolle im Reigen der Mini-Konsolen, zumindest in diesem Heft, spielt allerdings „das kleine Schwarze" in meiner Hand: Auf sieben prall gefüllten Seiten stellen wir das **Mega Drive Mini** vor, das, so viel möchte ich vorab verraten, nicht die schlechteste der bisher erschienenen „offiziellen" Replikas ist.

Auch unser Hauptthema passt irgendwie zu der seit dem Nintendo Classic NES Mini ausgebrochenen Miniatur-Manie: Beim **Game Boy**, der im September 1989 endlich auch in Deutschland erschien, war zwar das Verhältnis von Bildschirm- zur Gehäusegröße noch ausbaufähig, aber dennoch war das Gerät eindeutig portabel und läutete den Siegeszug der mobilen Unterhaltung ein. Wir widmen dem grünmonochromen Zwerg satte zehn Seiten und lassen etliche Insider zu Wort kommen.

Dass sich bei Retro Gamer immer wieder die Vergangenheit mit der Moderne trifft, beweist unsere Story zu **Shenmue** 1 bis 3. Der erste Teil gilt immer noch als eine der teuersten Spieleproduktionen aller Zeiten, gleichzeitig genießt er einen Kultstatus selbst bei vielen Retro-Fans, die es selbst nie gespielt haben. Wer freilich erst 2018 mit der Serie begonnen hat (da erschien die sogenannte „HD Collection"), dürfte sich vor Schmerzen die Augen gerieben haben. Und 2019, kurze Zeit nach Erscheinen dieses Hefts, kommt **Shenmue 3** heraus. Es stammt abermals von Yu Suzuki, wurde mit Kickstarter- und Publisher-Millionen finanziert, und soll die Geschichte würdig fortführen (aber noch nicht beenden). Wir haben uns die Serie genau angesehen und geben auch eine erste Einschätzung zu Teil 3.

Leider geht der Platz auf dieser Seite bereits wieder zur Neige, denn ich könnte euch noch viele weitere Artikel anpreisen, auf die ich dieses Mal stolz bin. Etwa Winnie Forsters **Full Set** zu den ersten sieben EA-Titeln (die mit „Plattencover") oder den Report zur **X-COM**-Serie (auch diese übrigens in Kürze mit einer inoffiziellen Fortsetzung vom Original-Macher) oder etliche Retro-Revivals unserer Spieleveteranen. Aber blättert doch einfach weiter …

Viel Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer



retro GAMER

INHALT 1/2020

Dezember 2019, Januar, Februar 2020



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

GAME BOY

082 30 Jahre Game Boy
Sein Screen nahm keine 20% des Gehäuses ein und stellte nur Grüntöne dar. Wieso wurde der Game Boy dennoch ein Hit?

EMULATOR-KONSOLEN

026 Mega Drive Mini
Die Story hinter der Minikonsole und welche Region welche 42 Spiele hat

062 THEC64
Alle Infos: VC-20-Modus, neue Spiele, funktionierende Tastatur, besserer Joystick

080 Capcom Home Arcade
Massives Plastikbrett mit Spielhallen-Hardware und 16 eingebauten Zweispieler-Hits

192 Neo Geo Mini
Wir stellen die *Samurai Shodown*-Version inklusive Gamepads kurz vor

KLASSIKER-CHECKS

006 Space Rogue
Michael Hengst ist in den Weltraum gestartet in Origins Mix aus *Elite* und *Ultima*

012 Gunstar Heroes
Passend zum Mega Drive Mini spielte Heinrich Lenhardt *Gunstar Heroes* neu

068 Final Fantasy IX
Mick Schnelle hält den neunten Teil für die Kulmination aller alten Serientugenden

EXPERTENWISSEN

052 Shadow Dancer
In der Fortsetzung zu *Shinobi* sind wir sprichwörtlich auf den Hund gekommen

070 Super Star Wars
Der SNES-Hit gab euch die seltene Chance, Luke Skywalker selbst zu spielen

132 Gemini Wing
Xevious war das offensichtliche Vorbild für Tecmos prächtigen Vertikalshooter

164 Urban Strike
Nach Wüste und Dschungel flog der dritte Teil nach New York, S.F. und Las Vegas

170 Super Adventure Island
Der Seitwärts-Scroller brachte farbenfrohe Pixeloptik und Ohrwurm-Musik aufs SNES

HISTORIE

014 Shenmue 1–3
Kreierte Yu Suzuki ein Meisterwerk oder verbrannte er nur Geld? Wie wird Teil 3?

042 X-COM
Wie Julian Gollop aus *Laser Squad* eine geniale Strategieserie entwickelte

118 Die Sims
In *Sim City* simulierte Will Wright Städte. Dann zoomte er an deren Bewohner ran

156 RollerCoaster Tycoon
Wie bei einer Achterbahn erlebte Chris Sawyer Entwicklungshöhen und -tiefen

RETRO REVIVALS

024 Dragon's Lair
Winnie Forster starb tausend Tode – und war dennoch begeistert

108 Lands of Lore 3
Als Mick Schnelle die Höhle betrat, war noch alles okay. Doch als er rauskam …

126 SonSon II
Michael Hengst hat nicht mehr die Reflexe von damals, schlägt sich aber dennoch gut

138 EA Hockey
Kufen, die die Welt bedeuten: Heinrich Lenhardt grub den Sportspiel-Klassiker aus

180 Earthrise
Anatol Locker fand es schon früher hässlich und unfair. Aber auch faszinierend!

INTERVIEWS

094 Mark Greenshields
Ob *Hades Nebula* oder *Kick Off*: Mark bedient seit 40 Jahren fast jedes Genre

182 François Lionet
Neben Games schuf er mit STOS und AMOS beliebte Spiele-Programmiersprachen

FIRMEN-ARCHIVE

102 Imagic
Aussteiger von Atari und Mattel schufen einige der besten 80er-Jahre-Games

112 Software Toolworks
Bundle-Ideen und Nintendo-Lizenz machten das Kleinstudio zum 500-Millionen-Konzern

146 M2
Nicht nur das Mega Drive Mini, sondern auch viele tolle Remakes stammen von M2

MAKING OF

008 Blackthorne
Blizzards letztes Spiel vor dem *Warcraft*-Durchbruch bot kernige Plattform-Ballerei

034 Loco
Tony Crowther klaute die Grundidee von *Super Locomotive* für sein C64-Spiel

058 Morpheus
Die meisten Titel von Andrew Braybrook waren unumstrittene Hits. Dieser nicht

076 Firelord
Spectrum-, CPC- und C64-Fans dürften das Action-Adventure noch gut kennen

092 Donkey Kong II
Diesen Nachfolger gab es nie, aber ein Hobbyist hat ihn einfach selbst gemacht

116 Super Robin Hood
Heute erkennt man vor lauter Grün nichts mehr im ersten Hit der Oliver-Brüder

128 Astroclone
Steve Turner ließ uns im Weltraum nicht nur kämpfen, sondern auch rätseln

142 Columns
Weil Sega Nintendo *Tetris* neidete, erlangte ein No-Name-Spiel Berühmtheit

154 3D Space Wars
3D-Grafik auf Dragon 32 und ZX Spectrum? Geht nicht gibt's nicht!

174 XIII
Vor allem Entwicklerinnen schufen diesen stylischen Cel-Shading-Shooter

FÜR GENIESSER

038 Die Unkonvertierten
Asterix, Lightning Fighters und andere Automaten-Hits, die nie portiert wurden

040 Konvertierungskönig: Rainbow Islands
Gary Foreman gelang eine fantastische Umsetzung auf den Commodore 64

064 Außenseiter für PS2
Die Budget-Reihe der PlayStation 2 wartete mit erstaunlichen Skurrilitäten auf

100 Lost in Translation
Weltweit gab's große Unterschiede bei *Jet Set Radio, Mickey Mouse II, Alex Kidd*

110 Full Set: EArly
Winne Forster hat die ersten sieben Titel von Electronic Arts gesammelt

188 Homebrew
Auf vier Seiten stellen wir aktuelle Homebrew-Titel wie *Reshoot R* vor

RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN


026


062

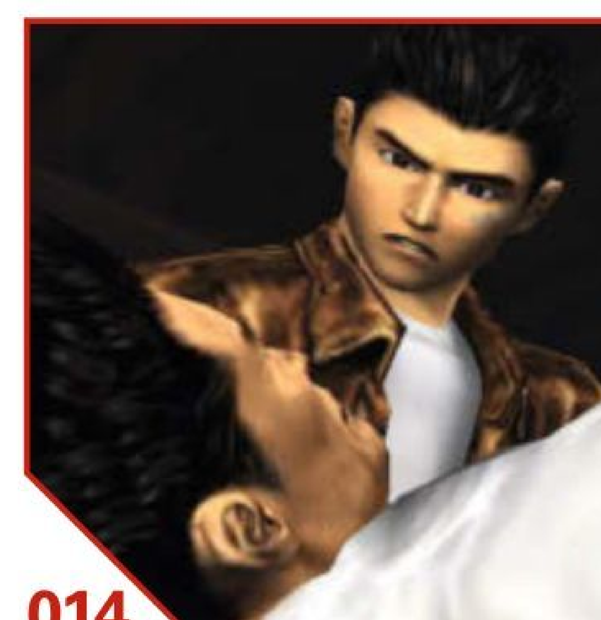

064


080



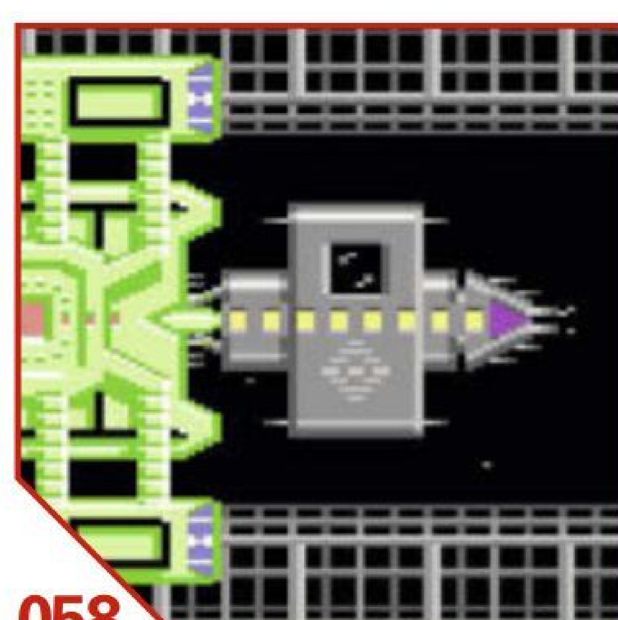

008


012


014


024


042

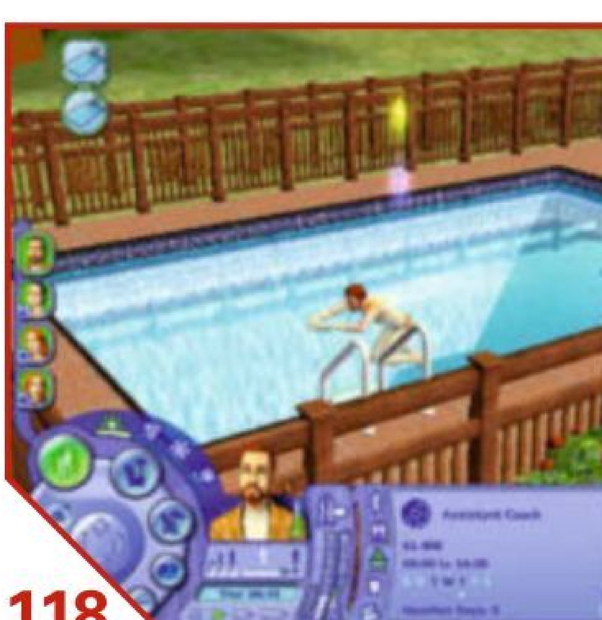

058


068


070


076


108


118


132


156



174

RUBRIKEN

003 Editorial
192 Retro-Feed
194 Vorschau, Impressum

KLASSIKER-CHECK

SPACE ROGUE

Paul Neurath ist Klassiker-Kennern kein Unbekannter. Der Schöpfer von *Ultima Underworld* und *Dark Project* (*Thief*) hatte sich seine ersten Entwicklungssporen mit Hardcore-Strategiespielen wie *Ogre* verdient, aber schon mit Sir Techs *Deep Space: Operation Copernicus* erste spielerische Ausflüge ins Weltall gemacht. *Space Rogue* sollte nun der *Elite*-Killer werden …

Bei Entwicklerstudio und Publisher Origin erschien 1989 das ambitionierte Spiel *Space Rogue* – das eigentlich als Auftakt einer kompletten SF-Serie geplant war und *Elite* vom Thron stoßen sollte. Space Rogue bediente sich in 3D-Optik und (teilweise) Spielmechanik hemmungslos bei dem beliebten Vorbild. Hier wie da besitzt der Spieler am Anfang nur einen minimalistisch ausgestatteten Uralt-Frachter, hat bei allen Fraktionen innerhalb des bekannten Weltalls keinerlei Reputation, die sich allerdings im Spielverlauf verbessern lässt, und im Grunde auch kein echtes Ziel vor Augen.

Wie im Vorbild *Elite* gibt es in *Space Rogue* im 3D-Weltall Raumstationen und Basen, mit denen munter Handel getrieben werden kann. Je seltener und „illegaler" eine der 20 vorhandenen Waren ist, desto höher der potenzielle Profit! So macht es natürlich einen gewaltigen Unterschied, ob man den begrenzten Frachtraum des eigenen Schiffs mit Holo-Pornografie oder billiger Gülle belädt! Denn wertvolle Kontrabande sind nicht ungefährlich – so verweigert die lokale Sternenbasis möglicherweise das Andocken und alarmiert die Behörden, oder sinistere Weltallpiraten sind auf die teure Fracht scharf und der Spieler muss sich die Gegner im 3D-All per Laser oder Raketen vom Leib halten! Mit den Gewinnen kann das eigene Schiff mit besseren Lasern, dickeren Schilden, einem größeren Frachtraum oder einem praktischen Turbo ausgerüstet werden.

So weit die Gemeinsamkeiten mit dem bekannten Vorbild. Doch gibt es auch deutliche Unterschiede, wie die umschaltbare Außenansicht im All, mit der man das eigene Schiff von außen sehen kann. Aber dafür gibt es im Cockpit der Sunburst kein 3D-Radar, wie es Spieler aus *Elite* gewohnt sind. So lässt sich zwar per Tastendruck ein Ziel anvisieren – aber wirklich übersichtlich ist das nicht. Übrigens ein Feature, das bei *Wing Commander* dann wieder Einzug gehalten hat.

Positive Neuerung: Während bei *Elite* die Raumbasen nur aus Textscreens bestanden, erforscht man sie hier in *Ultima*-Kachelgrafik. Umso unverständlicher, dass es zwar eine knuffige und breit erzählte Hintergundgeschichte nebst gedrucktem Miniroman gibt, dazu zahlreiche NPCs und eine Menge Aufträge – aber keinerlei Rollenspiel-Elemente für die Spielfigur. Auch lässt sich das eigene Schiff im kompletten Spielverlauf zwar aufrüsten, aber nicht wechseln. Damit wurde meiner Meinung nach einer der größten Spaßfaktoren von *Elite* ausgehebelt.

Auch der spielerische Umfang des *Space Rogue*-Universums ist – aus heutiger Sicht betrachtet – im direkten Vergleich mit *Elite* ziemlich dünn. So gibt es in *Space Rogue* nur acht Sternensysteme. Die werden zwar wunderschön in der Draufsicht gezeigt und auf Knopfdruck gibt es umfangreiche Informationen, aber genau das ist meiner Meinung nach einer der Schwachpunkte: Wo ist das Unbekannte? Das Gefühl, in unerforschte Gebiete vorzudringen? Neues zu entdecken? Da gaben die rund 2.000 zufallsgenierten Systeme von *Elite* mehr Stoff für Forscher.

Trotz obiger Negativ-Punkte sorgte *Space Rogue* durchaus für Unterhaltung und hatte tolle Ansätze, Anspielungen – und brachte nicht zuletzt Ideen für künftige Projekte. *



Von Michael Hengst



Berühmtheiten und Mischung

Hinter *Space Rogue* steckt kein Geringerer als der spätere *Ultima Underworld*-Schöpfer Paul Neurath. Die Idee war im Grunde so simpel wie genial: Man nehme das brillante Grundkonzept von *Elite* und vermische es mit Origins *Ultima*-Technologie für Interaktionen in Raumstationen wie Handel, Dialoge und knuffige Aufträge. Dazu eine saftige SF-Geschichte. Von der Idee her eigentlich eine grandiose Mischung mit Hitpotenzial. Doch das als Serie gedachte *Space Rogue* zündete nicht.



Navigation leicht gemacht

Die Navigation durch das bekannte Weltall ist bei *Space Rogue* kinderleicht und Andockmanöver mit Raumstationen wurden bewusst simpel gehalten – *Elite*-Bruchpiloten wissen, was das wert ist. Jeder Sektor hat eine übersichtliche Karte mit Symbolen für Anomalien, Sterne, Raumbasen und Außenposten nebst Infos. Per Auswahl übernimmt der Autopilot bis zum Ziel, nur die letzten Meter muss man selbst fliegen – zum Andocken reicht ein sachter Stupser an der Station – manuell muss niemand landen.



Allein im All

Einer der besten Momente im Spiel – wenn nicht sogar der beste Moment – ist gleich zu Beginn von *Space Rogue*, wenn der Spieler den Frachter Princess Blue nach Beschuss durch die fiesen Manchis explodieren sieht und an Bord der winzigen Sunburst alleine im Weltall zurückbleibt. Ohne Hoffnung. Ohne Ahnung, wie es weitergehen soll. Nur auf sich allein gestellt. Ein großartiger Anfang für ein Abenteuer und für damalige Verhältnisse durch Text und Minibilder ordentlich inszeniert.



Ich baue mir ein Raumschiff

Ende der 80er Jahre hatten Computerspiele noch liebevoll gemachte Handbücher. Sorgfältig geschrieben, mit tollen Illustrationen und feinen Hintergrundinformationen zum eigentlichen Spiel. Zudem wurden den voluminösen Schachteln gerne auch spezielle Goodies beigelegt, die Spielerherzen höherschlagen ließen! *Space Rogue* ist da keine Ausnahme – so lagen Papierbastelbögen für zwei Raumschiffe der Schachtel bei, plus eine feine Sternenkarte mit allen Sektoren und sogar ein Mini-Roman.



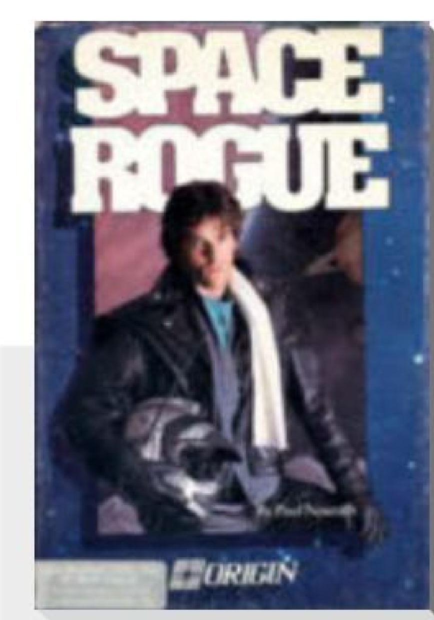
Perspektivenwechsel

Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute doch so nahe liegt? Dachten sich auch Paul Neurath und Kollegen. So wechselt *Space Rogue* zwischen den Perspektiven, wenn der Spieler auf einer Raumstation oder Basis ist. Im All ist die Umgebung in bunter 3D-Vektor-Grafik zu sehen, auf Basen schaltet das Spiel um und zeigt die Umgebung aus der Vogelperspektive. Hier kann man sich mit anderen Figuren unterhalten, Aufträge abholen, einkaufen und das eigene Schiff ausrüsten.



Wurmloch

Da im *Space Rogue*-Universum der Überlichtantrieb noch nicht erfunden worden ist, muss man per Wurmloch von Sektor zu Sektor springen. Dazu befinden sich spezielle Raumtore in jedem Sektor. Nach der „klassischen" Hypersprung-Grafik-Sequenz gibt es immer noch das Wurmloch selbst, mit Ringen, die der Spieler per Hand durchfliegen muss. Das ist mühsam, unschön, zeitraubend und nervt auf Dauer ein wenig – denn wer zu lange außerhalb der Kreise bleibt, versemmelt den Sprung!



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** MS DOS, AMIGA, ATARI ST, C64
- **» PUBLISHER:** ORIGIN SYSTEMS, INC.
- **» VERÖFFENTLICHT:** 1989
- **» GENRE:** SPACE-SIM

Was die Presse sagte …



Power Play, 12/89: 73 %
„*Space Rogue* ist ein sehr ansehnlicher *Elite*-Verschnitt, der stilvoll eine Sciencefiction-Welt simuliert. Prächtig gelungen sind die rasanten Weltraumgefechte – vorausgesetzt, man hat einen schnellen PC … Mehr Rollenspiel-Elemente hätten dem Programm gut getan. Doch auch so ist *Space Rogue* ein gelungenes Weltraumspiel, das Fans dieses Genres nicht enttäuschen wird." *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

Space Rogue versuchte, mit ein paar Extras wie dem Perspektivenwechsel an den Erfolg von *Elite* anzuknüpfen. Leider wirkte die Mischung schon damals nicht perfekt, 30 Jahre später kann von einem würdevollen Altern des SF-Oldies nicht die Rede sein. Selbst wenn man die nach heutigen Maßstäben müde Technik außen vor lässt: *Space Rogue* ist wie ein Astronauten-Instantkaffee – zu dünn, fad und blass, um Kaffee-Enthusiasten zu begeistern.

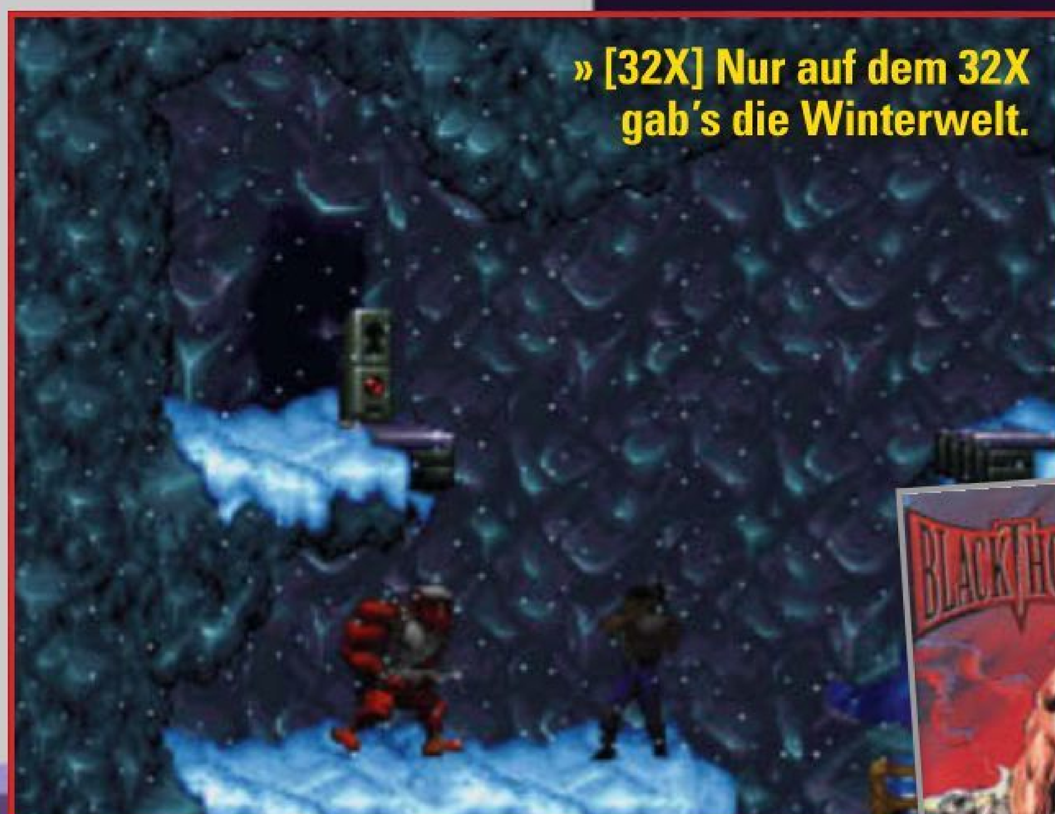
MAKING OF

BLACKTHORNE

SCHON VOR *WARCRAFT* UND CO. WAR BLIZZARD RÜHRIG UND MACHTE UNTER ANDEREM DIESEN UNGEWÖHNLICHEN PLATTFORM-SHOOTER. WIR HABEN MIT MATT FINDLEY UND STU ROSE ÜBER DAS FRÜHWERK GESPROCHEN, DAS IN EUROPA *BLACKHAWK* HIESS.



» [SNES] Orks unterscheiden sich in Farbe und Schussfrequenz.



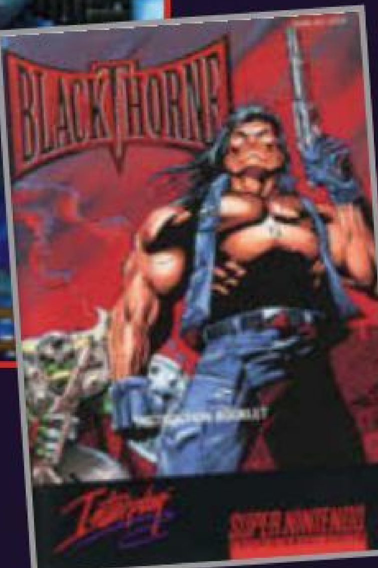
» [32X] Nur auf dem 32X gab's die Winterwelt.

Zwei schwer bewaffnete Orks kommen von beiden Seiten auf Kyle Blackthorne zu, der presst den Rücken gegen die Wand. So versteckt er sich im Schatten, während die Kugeln vorbeizischen und kleine Stücke aus der Wand schlagen. Unmittelbar nach den Einschlägen springt er hervor und legt einen der Orks mit einem satten Schuss aus der Pumpgun um. In der Zwischenzeit hat der Ork hinter ihm seine Waffe nachgeladen und will wieder feuern. Es bleibt keine Zeit, erneut in Deckung zu gehen, keine Zeit zum Umdrehen – da streckt unser Held den rechten Arm nach hinten und feuert den Ork blind über den Haufen!

Silicon & Synapse, das Vorläuferstudio zu Blizzard, wurde 1991 von drei Absolventen der University of California gegründet: Michael Morhaime, Frank Pearce und Allen Adham. Das Studio konzentrierte sich ursprünglich auf Portierungen für andere Studios. Als Mike Morhaime und Allen Adham Ende 1991 mit einem Paket von vier teils noch zu programmierenden Spielen bei Interplay vorstellig wurde, schlug der Publisher zu. Diese Spiele waren *RPM Racing*, dessen Nachfolger *Rock'n'Roll Racing*, *The Lost Vikings* und eben *Blackthorne*, auch wenn es noch anders hieß.

Matt Findley war zu jener Zeit Produzent bei Interplay. „Die Verträge zu *Blackthorne* sagten so gut wie nichts aus", schmunzelt er. „Die Produktbeschreibung lautete: ‚Das Produkt soll ein Computerspiel namens *Nightmare* werden, das auf dem Super Nintendo-Videospielsystem laufen soll.' Das war alles!" Mit nur dem Titel *Nightmare* als Grundlage orientierte sich Blizzard zunächst am Survival-Horrorspiel *Alone In The Dark* und begann, mit Vektorgrafiken zu experimentieren. Keine gute Idee, wie Grafiker Stu Rose heute sagt: „Wir haben das zwar hinbekommen, aber ins Modul hätten vielleicht vier Bildschirme gepasst. Wir dachten uns, verdammt, wie erfüllen wir nur den Vertrag?"

Das junge Team frönte zu der Zeit einigen gemeinsamen Hobbys. Vor allem *Magic: The Gathering* wurde in den Mittagspausen regelmäßig gespielt. Im Büro lief auch immer ein Neo-Geo mit *Samurai Shodown*. Nicht zuletzt aber *Prince of Persia* auf dem SNES erregte die Fantasie der Kalifornier. „*Prince of Persia* hatte definitiv großen Einfluss", erinnert sich Stu Rose. „Damals hat man Spiele gemacht, die man selbst spielen wollte. Ein kurzes Meeting zwischen Tür und Angel, dann legten wir los."



FAKTEN

» **PUBLISHER:** INTERPLAY
» **ENTWICKLER:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
» **ERSCHIENEN:** 1994
» **PLATTFORM:** SNES, PC, 32X, MAC, GBA
» **GENRE:** PLATTFORMER

Sie orientierten sich stark an diesem Heimcomputer-Klassiker sowie *Another World* und *Flashback* und übernahmen die grundlegende Spielmechanik. Auch *Blackthorne* spielte in einer 2D-Seitenansicht und bestand aus Plattformabschnitten, in denen gerannt, geklettert und auch ein bisschen gerätselt wurde (über Schlüssel und Items, die es zu finden galt). Allerdings wurde viel mehr gekämpft beziehungsweise geballert als in den Vorbildern, und gab es die innovative Mechanik, sich in einem 2D-Level quasi nach „hinten" wegzudrücken, um Kugeln auszuweichen.

Was *Blackthorne* neben dieser Ballerlastigkeit von anderen Spielen unterschied, war das Setting und die Story, und in die war Matt Findley stark involviert. Ursprüng-



» [32X] Der Sega-Version fehlt das Glitzern der Edelsteine an den Minenwänden.



» [SNES] Sprengwaffen lösen viele der Rätsel und erledigen Gegner.

lich bekam er den Auftrag, das Handbuch zu schreiben. So entwarf er auch eher nebenher die Hintergrundgeschichte. Zu diesem Zeitpunkt hieß das Projekt noch *Nightmare* und die Spielfigur hatte keinen Namen. Matt erinnert sich: „Meine Story war eine seltsame Mischung aus *Herr der Ringe* und *Conan der Barbar*." Die Geschichte handelt von einem fernen Planeten namens Tuul, auf dem sich ein mächtiger Schamane in einen hellen und einen dunklen Stein verwandelt hatte. Seine beiden Söhne nahmen jeweils einen Stein und bildeten daraus ein Königreich. Als Sarlac, der Kriegsherr des Dunklen Königreichs, ins Helle Reich einfällt, schickt dessen Herrscher Vlaros seinen Sohn Kyle Blackthorne ins rettende Exil auf die Erde. Jahre später kehrt der erwachsene Blackthorne nach Tuul zurück, um es mit der Schrotflinte zurückzugewinnen.

Sollte sich das in euren Ohren krude anhören, seid ihr nicht allein: „Ich war ein wirklich schrecklicher Autor", gesteht Matt. Selbst der Name Blackthorne machte Probleme: In Großbritannien war der Name von einem Produzenten für Apfelschaumwein belegt. In Europa nannte Blizzard Spiel und Hauptfigur daher *Blackhawk,* als es für SNES und PC erschien.

Blackthorne bot Levels in vier Gebieten: die Minen von Androth, die Karrellianischen Wälder, das Ödland und der Schattenfried, wo der böse Sarlac auf uns wartet. Die Sega-32X-Version enthielt mit einem Winterszenario ein fünftes Gebiet, das in den anderen Versionen des Spiels nicht zu finden ist. Jedes Gebiet unterscheidet sich natürlich optisch: Edelsteine schimmern an den Wänden der Minen. Heulende Winde und ein entferntes Gewitter lassen das Öd- ▶



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THE LOST VIKINGS
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1992

STARCRAFT
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 1998

WORLD OF WARCRAFT
(IM BILD)
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 2004



» Matt Findley schrieb die Story zum Spiel.



» Stu Rose war Grafiker.



» [PC] Die PC-Fassung bot rotes Blut und konnte gut per Tastatur gesteuert werden.


» [SNES] Die lästigen Wespen explodieren bei Beschuss.

SEITENSPRÜNGE



SNES (1994)

Die Originalversion von *Blackthorne* war zensiert. Grünes Blut, keine Wunden und keine Blutspritzer an Wänden. In der japanischen Version konnten die Gefangenen nicht getötet werden.



PC (1994)

Überarbeiteter Soundtrack und rotes Blut (komplett mit Wandspritzern). Die höhere Auflösung wurde genutzt, um ein klobiges Menü am rechten Bildschirmrand unterzubringen.



SEGA 32X (1995)

Das Mega Drive war 1995 ziemlich veraltet, weshalb Interplay *Blackthorne* stattdessen auf den unglückseligen 32X portierte. Die Version bot exklusiv die Winterwelt.



GAME BOY ADVANCE (2003)

Basierte auf der SNES-Version und wirkte bunter. Es wurde gescrollt, und das Abspeichern war nun möglich. Zuvor gab es nur Passwörter.



» [SNES] Gestatten: Sarlac, Oberbösewicht.




» [SNES] Um die gefährlichen Felswesen zu besiegen, versteckt man sich, bis sie nicht mehr rollen.

land erzittern. Die Sümpfe erzeugen mit strömendem Regen und grünem Nebel ein bedrohliches Gefühl.

Diese düster-fantastische Ästhetik definierte auch den Beginn des frühen Blizzard-Stils, der sich in Spielen wie *Warcraft* und *Diablo* weiterentwickeln würde und sich dann später in den heutigen Cartoon-Look verwandelte. Das lässt sich nicht nur an der erdigen Farbpalette von *Blackthorne* festmachen, sondern auch am Ork-Design, das fast identisch zum späteren *Warcraft*-Ork war. „Wir haben intern alle voneinander gelernt, und so wurde es zu unserem eigenen Stil", sagt Stu.

Von den Charakteranimationen über die Hintergründe bis hin zu kleinen Details, wie dem Zerplatzen von Kugeln an den Wänden, sah das Spiel fantastisch aus. Ein großer Vorteil war, dass Blizzard zu diesem Zeitpunkt bereits viel Erfahrung mit dem SNES hatte. Wie bei *Prince of Persia* nutzte das Team Rotoskopie, um den Titelcharakter zu animieren. Dafür wurde ein Schauspieler gefilmt und dessen Bewegungen in ein Animationsprogramm übertragen. Für *Blackthorne* filme Stu auf einem Spielplatz die Bewegungen von Firmen-Mitgründer Frank Pearce. Die Ergebnisse waren erstaunlich. Die Spielfigur von *Blackthorne* bekam am Schluss über 1.000 einzelne Frames spendiert, um bei den diversen Handlungen so realistisch wie möglich zu wirken.

Auch die Leveldesigner leisteten hervorragende Arbeit. Wie bei dieser Art Spielen üblich, bestand die erste Kopfnuss gleich nach Beginn in der Frage: Wie komme ich über das Loch im Boden auf die andere Seite, ohne in den Tod zu stürzen? Spätere Rätsel bedingten den Einsatz verschiedener Gegenstände, um Löcher zu schließen oder Türen zu öffnen. Ferngezündete Smartbombs ermöglichten die Aktivierung von Schaltern. Die Level-Umgebung selbst war quasi schon der erste „Feind".

Hatte man die diversen Fallen überwunden, stand man Kreaturen gegenüber, die mehr als nur Kanonenfutter waren, sondern ernst zu nehmende Gegner. Die Orks hatten alle ein bestimmtes Muster in ihren Salven, das es zu identifizieren und auszunutzen galt. Riesige Steingolems ließen sich nur mit Bomben bezwingen, und die fiesen fleischfressenden Pflanzen wuchsen am liebsten da, wo man sie am wenigsten gebrauchen konnte.

Die verwendete Rotoskopie brachte allerdings auch einen Nachteil für die an-


» [SNES] Der Kampf gegen Sarlac ist mit der Anspruchsvollste.

»Ich nahm Frank auf einen Spielplatz mit und filmte ihn, während er in einem Klettergerüst hüpfte und sich duckte.« STU ROSE

sonsten präzise Steuerung: Eine Aktion wurde immer erst dann ausgeführt, wenn die Animation der vorherigen Aktion beendet war. Da der Spieler zum Feuern erst per Knopfdruck die Waffe ziehen musste, konnte das in engen Situationen schon den ein oder anderen kassierten Treffer bedeuten. Gefeuert werden konnte nämlich erst, wenn die Animation des Ziehens der Waffe abgeschlossen war.

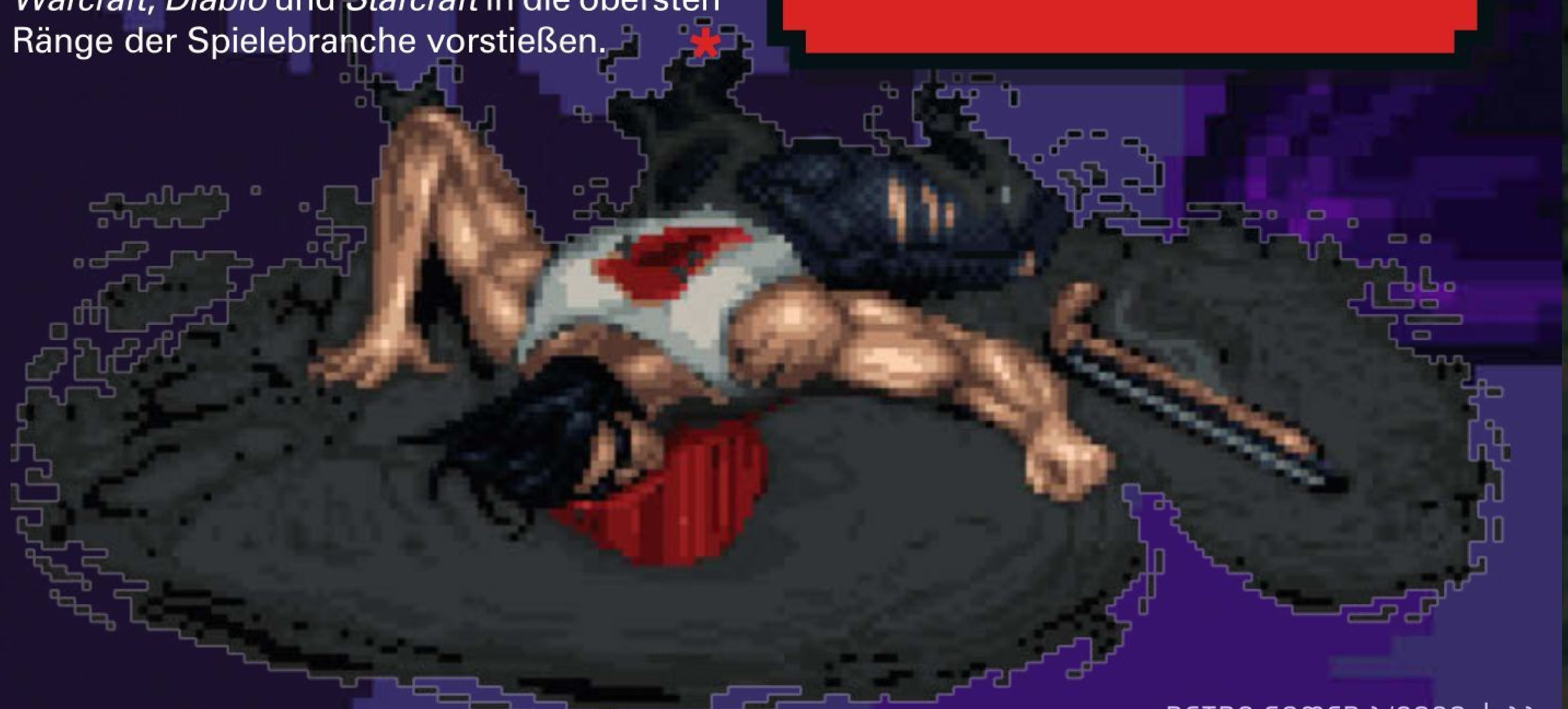
Die überaus bedrohliche Soundkulisse trug ihren Teil dazu bei, aus *Blackthorne* einen Action-Thriller von sehr intensiver Atmosphäre zu machen. Besonders die Waffengeräusche waren knackig und realitätsgetreu. Als provokanten Gag erlaubten sich die Orks ein hämisches, tiefes, raubeiniges Lachen, wann immer sie den Spieler erschossen hatten.

Tetsuiko Hara befand in der *Video Games* vom Dezember 1994: „Ein Actionspiel, das man nicht in einer Tour durchzockt, sondern lieber in einer kalten Winternacht Schritt für Schritt angeht." Michael Hengst schrieb zur gleichen Zeit über die PC-Version in der deutschen *Power Play*: „Eines der schönsten Actionspiele des Jahres." In der *PC Player* 12/94 kritisierte Jörg Langer unter anderem das unzeitgemäße Screen-Umschalten und dass man per Passwort-Eingabe statt Savegame speichern muss. Die Note: 71%.

Das Packungsmotiv ließ Interplay von keinem Geringeren als dem legendären DC-Comic-Künstler Jim Lee entwerfen. „Das Ding ist einfach unglaublich", freut sich Matt. „Das ist aber auch das teuerste Cover, das wir in dieser ganzen Ära geschaffen haben."

Das Spiel war auf dem PC und dem SNES ein großer Erfolg, wenngleich es auf dem Super Nintendo zensiert wurde. So spritzte bei Treffern grünes Blut, was wohl den Richtlinien Nintendos geschuldet war. 1995 beschloss Interplay, *Blackthorne* auf Segas 32X zu portieren anstatt auf den Sega Saturn oder die ungleich populärere PlayStation. Zu diesem Zeitpunkt war Blizzard schon auf eigene Projekte umgestiegen und hatte im vorangegangenen Jahr *Warcraft* veröffentlicht. 2003 erschien auf dem Game Boy Advance noch eine portierte Version der SNES-Fassung.

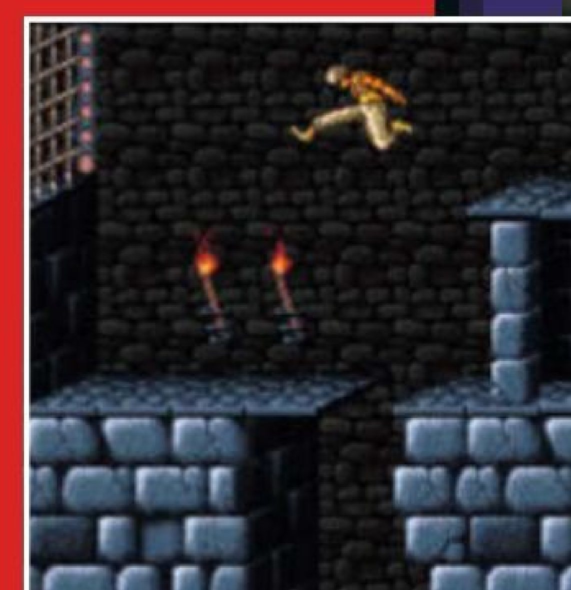
„Wir von Interplay wollten unbedingt weitere *Blackthorne*-Spiele machen, aber irgendwann wurde Blizzard erwachsen und ging eigene Wege", bedauert Matt. Denn wie sich herausstellte, war *Blackthorne* der letzte Anlauf, den Blizzard brauchte, bevor sie mit *Warcraft*, *Diablo* und *Starcraft* in die obersten Ränge der Spielebranche vorstießen. ★



CINEMANIA

Manche Programmierer animierten die Figuren mittels Rotoskopie. Das bedeutete, dass die Charaktere eine vollständige Animation durchführen mussten, bevor sie zur nächsten übergingen. Hier sind drei solcher Spiele.

PRINCE OF PERSIA (1989)



Der Urvater dieser Animationstechnik in Computerspielen. Inspirierte Blizzard, „*Prince of Persia* mit Knarren" zu machen.

ANOTHER WORLD (1991)



Auf den durch *Prince of Persia* errichteten Grundlagen baute *Another World* auf. Es bot wunderschöne Vektorgrafiken. Blizzard versuchte sich zunächst an einem ähnlichen Stil für *Blackthorne*, scheiterte aber.

FLASHBACK (1992)



Flashback war zwar nicht so bahnbrechend wie *Another World*, nutzte aber die Vorteile der frühen CD-Technologie auf Plattformen wie Mega-CD und PC für Sprachausgabe und Zwischensequenzen.

KLASSIKER-CHECK



Darf's ein wenig mehr sein? Konami-Abtrünnige feiern eine Action-Orgie mit massig Gegnern, Gags und Geschossen. Das rasante Run-and-Gun-Chaos von *Gunstar Heroes* bietet tolle Technik, spannende Spielideen und mehr Frohsinn als der strenge Großonkel *Contra*.

Konami hat zu Beginn der 90er Jahre seinen Anteil daran, dass Nintendo im 16-Bit-Rennen gegenüber Sega aufgeholt hat: Hervorragende Spiele wie *Castlevania IV* oder *Contra III: The Alien Wars* gibt es nur für das Super Nintendo, aber nicht den Rivalen Mega Drive. Kein Wunder, dass Sega entzückt ist, als sich Anfang 1992 ein Team von Konami-Veteranen unter Leitung von Masato Maegawa selbstständig macht. Die Entwickler sind der konservativen Fortsetzungen müde, sie wollen bei völliger kreativer Freiheit neue Actionmaßstäbe setzen.

Ihr Debüttitel entsteht zunächst unter den Arbeitstiteln *Blade Gunner* und *Lunatic Gunstar*, bevor Publisher Sega sich mit dem endgültigen Namen durchsetzt: *Gunstar Heroes* wird zu einem Vorzeigemodul für die technischen Fähigkeiten des Mega Drive. Und passend zum Studionamen Treasure ist das Actionspektakel ein echter Schatz, den wir mit der neuen Mini-Version der Konsole wiederentdecken können.

Contra und Co. spielt niemand wegen der tiefgründigen Story, auch das Treasure-Debüt erzählt eine eher flache Geschichte: Die Brüder Red und Blue Gunstar rücken aus, um bei Bossen mit nicht minder farbenfrohen Namen vier Kristalle zu bergen. Oberbösewicht Smash Daisaku pflegt auch Geschwister unserer Helden zu entführen, die in sieben Missionen alle Hände voll zu ballern haben.

Spielerisch ist das Modul umso interessanter und räumt uns einige Freiheiten ein: Ziehen wir alleine oder mit einem Koop-Partner in die Schlacht? Welche Variante bei der Schusssteuerung wird bevorzugt? Und mit welcher von vier Knarren starten wir das Abenteuer? Sobald wir eine weitere Waffenart aufgesammelt haben, lassen sich die Baller-Eigenschaften kombinieren. Und auch wenn man angesichts des wuseligen Chaos erst mal kräftig schluckt, ist *Gunstar Heroes* leichter bekömmlich als die beinharte *Contra*-Serie. Beim Treasure-Titel ist nicht schon nach einem eingesteckten Treffer ein Leben weg, außerdem stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Wahl.

Man muss *Gunstar Heroes* ein wenig Eingewöhnungszeit zugestehen, bis es einen so richtig packt. Es ist sehr schnell und wirkt zunächst wirr; auch lässt der erste Level noch nicht ahnen, wie viel Abwechslung und Ideenreichtum im Spiel stecken. Egal ob Minenwagenrennen, Brettspielgewürfel oder Raumschiff-Intermezzo, Treasure belegt den deftigen Run-and-Gun-Teig immer wieder mit originellen Zutaten. Nur gut, dass beim Lieferumfang des gerade erschienen Mega Drive Mini ein zweiter Controller enthalten ist, denn erst im Couch-Koop spielt *Gunstar Heroes* seine Qualitäten voll aus. Und nicht nur nach den Maßstäben von 1993 ist das Treasure-Debüt ein Hingucker, die flotte, flüssige und weitgehend flackerfreie Pixelgrafik alterte stil- und würdevoll.

Das Studio Treasure bescherte uns im Lauf der Jahre noch so manche Perle, zum Beispiel das ursprünglich für die Spielhalle entwickelte Shoot-em-up *Ikaruga*. Mit *Dynamite Headdy* ist ein weiterer Titel des Studios beim Mega Drive Mini enthalten. *Gunstar Heroes* gilt heute zwar als Kultspiel der 16-Bit-Ära, war aber kein gewaltiger kommerzieller Erfolg. Erst 2005 erschien mit *Gunstar Future Heroes* eine Fortsetzung auf dem Game Boy Advance, deren maue Verkaufszahlen die Serie abwürgten. Wenigstens können wir das Original heutzutage noch spielen, und dazu ist nicht unbedingt eine Mini-Konsole nötig: Bei der für PC, PS4, Xbox One und Switch enthaltenen Sammlung *SEGA Mega Drive Classics* ist Familie Gunstar mit dabei. *



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Mega-Spaß der Chaos-Knirpse

Gunstar Heroes bietet gute Laune und Spektakel pur, vom ersten Moment an rennen, springen und fliegen unerschöpfliche Gegnermassen über den Bildschirm. Während 1993 der Trend zu immer größeren Sprites ging, sind die Gunstar-Helden kompakt und knuffig. So bleibt genug Platz für Hüpf- und Ausweichmanöver, während wir gen Levelende stürmen. Treasure gelang eine technisch virtuose Mischung aus Chaos und Kontrolle, die bei aller Wuseligkeit ein tolles Spielgefühl hat.



Run and Gun und mehr

Gunstar Heroes ist kein übermäßig langes Actionspiel, bietet in seinen sieben Levels aber eine hohe Ideendichte – und das nicht nur wegen der vergnüglichen Bosse mit ihren Kampfphasen. Mal rasen wir in einem Minenwagen auf Schienen entlang und wechseln dabei durch Sprungmanöver zwischen Boden und Decke. Später folgt ein ganzer Raumschiffballer-Level, der an *R-Type* und Co. erinnert. Im Palast des Schurken Black werfen wir einen Würfel und rücken auf dem Spielbrett vor.



Da ruckelt nix

Sprites wurden argwöhnisch gezählt. Die von Geflacker und Verlangsamungen geplagte SNES-Version von *Gradius III* säte 1991 Zweifel an der Leistungskraft der 16-Bit-Konsolen. Ein paar Jahre später zeigten die Treasure-Programmierer auf dem Mega Drive, wie man's richtig macht: Objekte und Effekte flutschen bravourös, Gegnermassen stürmen über den Bildschirm, riesige Bosse verwandeln sich eindrucksvoll. *Gunstar Heroes* wurde zum Paradebeispiel für Technikbrillanz.



Baller-Mix-und-Match

Zu Spielbeginn wählen wir zwischen vier Waffentypen: Force (Plasmasalven), Lightning (Blitze), Chaser (Verfolgerkügelchen) und Fire (Flammenwerfer). Außerdem gibt es einen zweiten Slot, in den aufgesammelte Waffenkugeln wandern. Mit der A-Taste können wir jederzeit zwischen den beiden Typen wechseln und sie sogar kombinieren. So sorgt zum Beispiel Lightning plus Chaser für einen gegnersuchenden „Jäger-Blitz". Dazu kommt ein simples Nahkampfsystem, um Gegner zu ergreifen.



Rabatz mal zwei

Gemeinsam sind sie stark: Wenn Red und Blue Gunstar als Duo wüten, bleibt kein Sprite trocken. Das macht die Aufgabe nicht nur leichter, sondern auch lustiger: Wir können den Mitstreiter ergreifen und als Wurfgeschoss missbrauchen. Der Teammodus bietet das wahre *Gunstar Heroes*-Spielerlebnis mit erhöhtem Kugelhagel und verschärften Explosionsfeuerwerken. Kippt ein Spieler aus den Latschen, kann sein Partner 50 Prozent Lebensenergie opfern und ihn wiederbeleben.



Jeder darf mitspielen

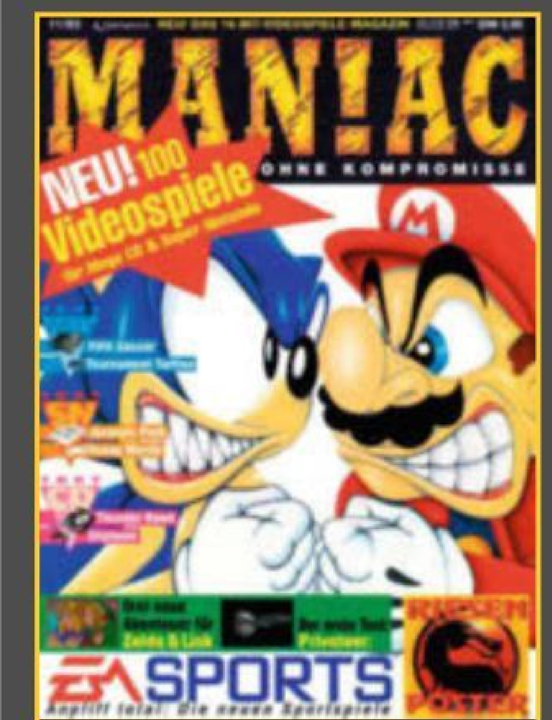
Die *Contra*-Serie wurde auf 16-Bit-Konsolen immer mehr zu einem elitären Vergnügen, bei dem die kleinste Kollision sofort zum Lebensverlust führt. Das seelenverwandte *Gunstar Heroes* ist gewiss ein Hardcore-Spiel, doch hier haben auch mittelbegabte Actionspieler ihren Spaß. Dank Energiebalken kann unser Held einige Treffer verkraften; vier Schwierigkeitsgrade erlauben eine individuelle Härtedosierung. Dazu kommen Annehmlichkeiten wie Continues und Level-Wahl.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MEGA DRIVE
- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **ENTWICKLER:** TREASURE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1993
- » **GENRE:** ACTION (RUN AND GUN)

Was die Presse sagte …



Man!ac 11/1993: 87/100
„*Gunstar Heroes* ist einfallsreich und motivierend, ein wahnwitziger Spurt durch Explosionen und Geschoßhagel. Im Gegensatz zu anderen Actionhelden stecken die Gunstar Heroes ein paar Kilo Blei locker weg." *(Winnie Forster)*

Power Play 12/1993: 83/100
„Das fetzt gewaltig! Sind zwei Gunstar-Ballerknaben gleichzeitig unterwegs, geht auf dem Bildschirm tüchtig die Post ab. Hier wird geröstet, da gelasert, dort explodiert. Eine wichtige Einschränkung muss man allerdings machen: *Gunstar Heroes* sollte man sich nur im Doppelpack geben – sitzt man allein vorm Mega Drive, wird auch der Spielspaß halbiert."
(Volker Weitz)

Was wir denken

Das Sprite-Tohuwabohu von *Gunstar Heroes* bietet reichlich Grund zum Staunen, Lachen und Fluchen, vor allem im Koop. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad erleichtert die Wiederbegegnung.

DIE GESCHICHTE VON

Shenmue

ALS EINER DER ERFOLGREICHSTEN GAME DESIGNER DARANGING, EIN NEUARTIGES ACTION-ROLLENSPIEL FÜR EINE NEUE KONSOLE ZU ERSTELLEN, WURDE DARAUS EINES DER BIS DATO AMBITIONIERTESTEN (UND TEUERSTEN) SPIELEPROJEKTE. YU SUZUKI ERZÄHLT, WIE ER DIE BEIDEN KLASSIKER SCHUF UND WAS ER MIT DER SERIE IN ZUKUNFT VORHAT.

Allgemein gilt die Dreamcast als eine Konsole, der es nicht an hervorragenden Spielen mangelt. Doch kein Titel wird so mit ihr verknüpft wie die beiden *Shenmue*-Spiele. Für fast 20 Jahre war Segas Hightech-Daddelkiste die einzige Plattform, auf der beide Spiele und damit die gesamte Geschichte erlebt werden konnte. Doch die Spiele sind auch ein Spiegelbild ihrer Konsole. Sowohl *Shenmue* als auch die Dreamcast selbst waren ehrgeizige Projekte, die in vielerlei Hinsicht ihrer Zeit voraus waren. Leider wurde die Konsole vorzeitig eingestellt und *Shenmue 2* schloss mit einem offenen Ende. Zumindest *Shenmue* steht dank der unermüdlichen Unterstützung seiner Fans nun vor einer bemerkenswerten Wiederbelebung: Teil 3 erscheint in diesen Tagen, unter Federführung des ursprünglichen Designers Yu Suzuki.

Die *Shenmue*-Spiele sind 3D-Action-Abenteuer, die auf einem Story-Konzept von Yu Suzuki basieren. Nach der Entwicklung mehrerer erfolgreicher Automaten für Sega, darunter *Hang-On* (1985), *OutRun* (1986) und *Virtua Fighter* (1993), wollte Suzuki eine länger andauernde Erfahrung schaffen und konzipierte ein mehrteiliges Epos. Als Inspiration für *Shenmue* dienten ihm Apple-II-Spiele wie *Wizardry* und *Mystery House* sowie der Sega-Prügler *Virtua Fighter*. Die ersten beiden *Virtua Fighter*-Spiele waren in Japan ein Riesenerfolg, der Spin-offs, Merchandising und sogar eine animierte TV-Serie nach sich zog. Ursprünglich ging Suzukis Idee zu *Shenmue* dann auch dahin, ein *Virtua Fighter*-Rollenspiel zu entwickeln, das die Geschichte der Kämpferin Akira Yuki erzählen sollte.

1996 begann Segas internes Studio AM2 mit der Entwicklung eines 3D-Rollenspiels auf dem Sega Saturn, Arbeitstitel: *Guppy*. Daraus wurde *Virtua Fighter RPG: Akiras History*, ein Rollenspiel, das auf dem *Virtua Fighter*-Charakter Akira basierte. Suzuki plante vier Akte mit den Themen „Traurigkeit“, „Kampf“, „Aufbruch“ und „Neubeginn“. Die ersten groben Planungen sahen vor, dass Akira seine Trauer ob des Todes seines Vaters überwindet, nach China reist, dort einen Erzfeind besiegt und danach eine Reise mit einem neuen Freund beginnt. Suzuki rekrutierte einen Drehbuchautor, einen Dramaturgen sowie Filmregisseure, um die mehrteilige Geschichte zu konzipieren. IGN beschrieb die Handlung später als „Racheepos in der Tradition des chinesischen Kinos“.



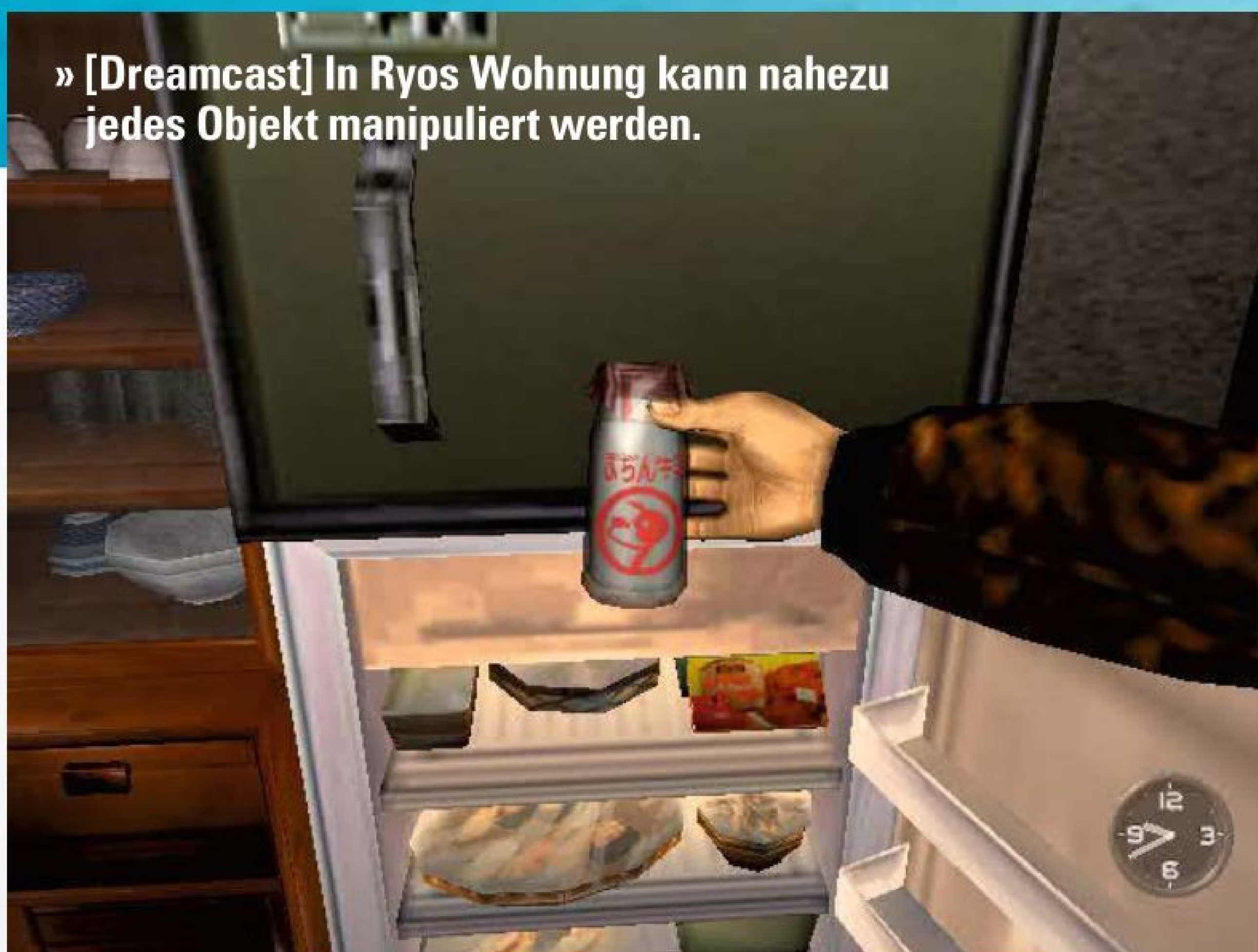
» **Yu Suzuki schuf vor *Shenmue* unter anderem *Hang-On* und *Virtua Fighter*.**

Shenmue wäre auf dem Sega Saturn für dessen Möglichkeiten ein grafisches Meisterwerk gewesen. Charaktermodelle und Umgebungen zeigten einen Detailgrad, der die meisten 3D-Spiele des Systems in den Schatten gestellt hätte. Viele fragten sich, wie solche visuellen Effekte auf dieser Konsole möglich waren, die besonders im 3D-Bereich als schwierig zu programmieren galt. Yu Suzukis Erklärung ist ebenso knapp wie selbstbewusst: „Ein Hauptfaktor war, dass ich die Leitung und Programmierung selbst übernommen habe.“

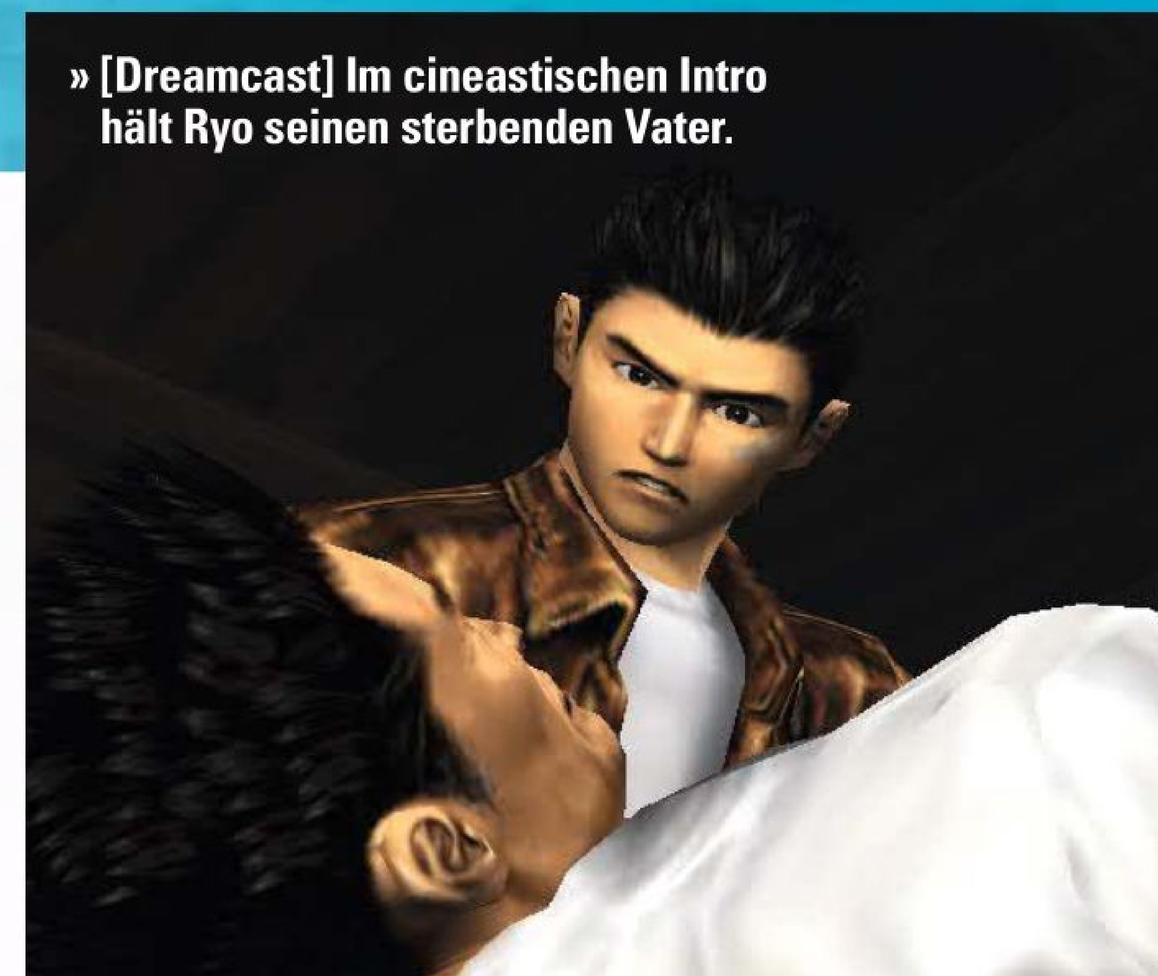
Doch die Saturn-Version von *Shenmue* wurde nie fertiggestellt, da Sega bereits eine neue Konsole plante. 1997 beschloss Suzuki, das Spiel auf dieses System zu verschieben. „Wir haben in der Dreamcast das größere Potenzial gesehen“, begründet er die Entscheidung. Ein solcher Wechsel auf eine aktuellere Plattform ist nicht ungewöhnlich. Zum Zeitpunkt des Wechsels war *Shenmue* etwa zu 30 bis 50 Prozent fertig.

1998 sagte Bernie Stolar, Vizepräsident von Sega of America, zu Journalisten: „Ich kann nicht sagen, woran Suzuki arbeitet. Sagen wir einfach, ▶




» [Dreamcast] In Ryos Wohnung kann nahezu jedes Objekt manipuliert werden.


» [Dreamcast] Jetzt schnell B drücken, sonst gibt's Nasenbluten.


» [Dreamcast] Im cineastischen Intro hält Ryo seinen sterbenden Vater.


» [Saturn] Überragende Grafik im frühesten Entwicklungsstadium.


» [Xbox] Trotz besserer Grafik gab's auf der Xbox gemischte Kritiken.

ich habe das Projekt gesehen und es wird die Spielewelt erschüttern!" Um das Spiel abseits solch markiger Sprüche besser vermarkten zu können, wurde im selben Jahr die Verbindung zu *Virtua Fighter* und Akira Yuki gekappt. Suzuki kündigte den Arbeitstitel *Project Berkley* an, das ein neues Genre namens „FREE" begründen sollte. Das Akronym sollte für „Full Reactive Eyes Entertainment" stehen – und setzte sich zu Recht niemals durch.

Akira Yuki wurde durch den Halbstarken Ryo Hazuki ersetzt, die Handlung ins Jahr 1986 verlegt. Schauplatz ist die japanische Küstenstadt Yokosuka, unweit von Tokio, die in echt wie im Spiel durch eine US-amerikanische Militärbasis geprägt ist (wobei sie im Spiel sehr beschaulich wirkt, in Wahrheit hat sie rund 400.000 Einwohner). Yuki ist auf Rachefeldzug, nachdem er den Mord an seinem Vater in dessen Kampfschule durch den Chinesen Lan Di mitansehen muss – mitzuerleben im Intro. Eine geheimnisvolle schwarze Limousine ist zunächst sein einziger Anhaltspunkt, und schon bald entwickelt sich eine mysteriöse Geschichte.

Suzuki wechselte damit zwar den Hauptcharakter, blieb seiner grundlegenden Storyplanung aber treu. Spielerisch kann man *Shenmue* als storygetriebenes Action-RPG in einer kleinen, aber feinen Open World beschreiben – etliche Läden und Etablissements der Innenstadt lassen sich besuchen, es gibt einen Tag-Nacht-Wechsel und das elterliche Haus als „Basis", wo man durch Schlafen im Bett speichert.

> »Als ich mich für ein Rollenspiel entschied, beschloss ich, mehrere Konzepte einzusetzen.«
> YU SUZUKI

Shenmue war damit auch für Suzuki Neuland. Zuvor hatte er sich auf die Simulation einzelner Konzepte wie Motorradsport oder Kampfsport konzentriert. Das neue Projekt sollte hingegen ein Genremix werden. Er liebte Prügelspiele, also sollten Kampfszenen mit hinein. Seine Erfahrungen aus *Hang-On* finden sich in Stellen wieder, an denen Ryo mit dem Motorrad unterwegs ist (und außerdem steht in der Ingame-Spielhalle ein voll funktionsfähiger *Hang-On*-Automat). Neu war, Teile des Gameplays in die Zwischensequenzen (und in *Shenmue 2* auch häufig in Kämpfe) zu inkludieren, und zwar mit Quick Time Events: Simple Button-Betätigungen, mit denen die Spieler komplexe Aktionen innerhalb der Filmsequenz auslösen konnten. Auf dieselbe Art wurde auch gekämpft (statt wie in einem Prügelspiel).

Vorher hatte Suzuki die polygonbasierten Spiele *Virtua Racing* und *Virtua Fighter* entwickelt und war damit in die dritte Dimension vorgestoßen. *Shenmue* aber sollte ein „4D-Spiel" werden. „Für mich war die vierte Dimension die Zeit", erläutert Suzuki. „Wenn die Zeit vergeht, ändert sich beispielsweise das Wetter. Und in der Realität bleiben die Menschen nicht den ganzen Tag am selben Ort. Sie haben auch ein Leben, sie gehen zur Arbeit und so weiter." Eine Erkenntnis, die lange vor ihm übrigens schon westliche RPG-Macher wie Richard Garriott gehabt und umgesetzt hatten, man denke an *Ultima V* (1988).

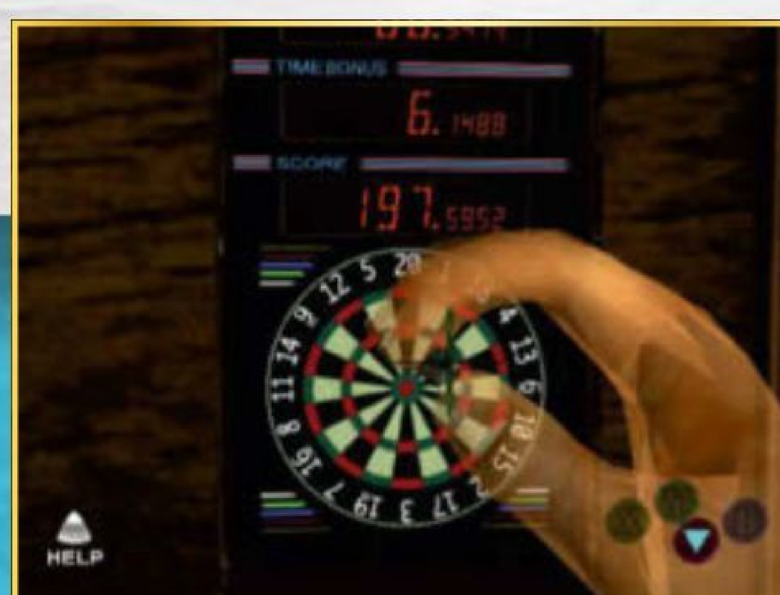
Digitale Ablenkungen

Es gibt so einige Möglichkeiten, um die Zeit totzuschlagen.



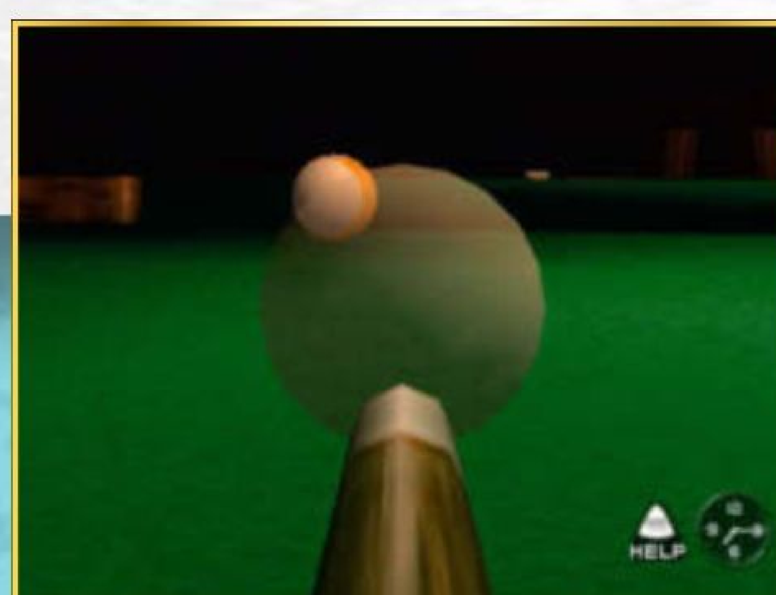
Katze

Früh im Spiel findet man ein Kätzchen. Im Supermarkt gibt's Katzenfutter.



Darts

Recht knifflig, da Ryos Handbewegungen ziemlich unberechenbar sein können.



Billard

Kann in der MJQ Jazz Bar mit einigen amerikanischen Seglern gespielt werden.



Arcade-Automaten

Die Spielhallen haben AM2-Spiele wie *Hang-On* im Angebot.



» [Dreamcast] Dialoge machen einen großen Teil des Spiels aus.

Zeit war ein wichtiger Faktor in *Shenmue*. Läden haben Öffnungszeiten, Charaktere wechseln im Tagesverlauf den Standort, Busse fahren nach Fahrplan. Doch die mit der Penibiliät preußischer Drilloffiziere umgesetzte vierte Dimension hatte auch ihre Schattenseiten: Ins Bett (um zu speichern und zum nächsten Tag zu schalten) durfte Ryo erst nach 23 Uhr, keine Minute früher. Die meisten Quest-Ansprechpartner standen nur zu einer exakt festgelegten Tageszeit bereit, um den nächsten Dialog abzuspulen. Verpasste man diese Zeit, musste man einen weiteren Tag vertrödeln, bevor es weiterging. „Vertrödeln" ist dabei wörtlich zu nehmen: Eine Beschleunigungsfunktion gab es selbstverständlich nicht.

Zudem herrschte an jedem Tagesbeginn graue Routine: Um 8.30 Uhr klingelt der Wecker, um 8.39 Uhr geht's aus dem Haus und um 8.41 Uhr in die Stadt. Einige Dinge konnten nur zu einer gewissen Tageszeit erledigt werden, sodass man mitunter 20 Minuten Echtzeit warten musste, bis man endlich mit einer bestimmten Quest weitermachen durfte. Mancher Kritiker sagte nicht zu Unrecht: Warum soll ich beim Spielen Spaß an öder Alltagsroutine haben, der ich doch eigentlich just mit einem Spiel entfliehen möchte?

Der Spieler konnte Objekte wie Schubladen, Schränke und Regale untersuchen, obwohl längst nicht alle Objekte interaktiv waren. Ryo erhielt jeden Tag eine Art Taschengeld, das er für Lebensmittel, Gewinnspielkarten, Audiokassetten und Kapselspielzeug ausgeben konnte. In der örtlichen Spielhalle konnte Ryo Darts werfen oder komplette Versionen der Sega-Arcade-Spiele *Hang-On* und *Space Harrier* spielen. Später im Spiel bekam Ryo einen Teilzeitjob am Hafen und musste mit einem Gabelstapler Kisten zwischen Lagerhäusern befördern und an Rennen teilnehmen.

AM2 schuf eine relativ kleine, aber detaillierte Spielwelt. Die Umgebung ist dem Stadtteil Dobuita in Yokosuka nachempfunden. Das Team arbeitete mit Innenarchitekten zusammen und schuf über 300 Charaktere mit Namen, einigen Dialogzeilen und teils Beziehungen zu anderen Cha- ▶



RYOS CAMEOS

Obwohl Ryo nach *Shenmue 2* eine 20-jährige Auszeit nahm, verschwand er nicht gänzlich vom Bildschirm.

Es kann für einen Fan schwierig sein, wenn die Lieblingsserie aufgegeben wird. Zumindest einige Cameos hat Ryo Hazuki im Lauf der Jahre übernommen. Der früheste kam tatsächlich ziemlich bald nach der Veröffentlichung von *Shenmue 2*, als er zusammen mit anderen Sega-Charakteren als vertragsloser Spieler in *ESPN NFL Football 2K4* zu sehen war. Später trat er bei *Sonic & Sega All-Stars Racing* auf und fuhr Motorrad. Zur Fortsetzung *Sonic & All-Stars Racing Transformed* erschien er als DLC in der PC-Version. In diesem Spiel nutzt er mehrere zu Fahrzeugen umgebaute M2-Automaten. Seitdem ist Ryo ausschließlich im Taschenformat aufgetreten. Er wurde in das 3DS-Spiel *X Zone 2* aufgenommen, wo er mit Akira Yuki von *Virtua Fighter* zusammenkam – der Figur, die eigentlich seine Rolle in *Shenmue* übernehmen sollte. Im Jahr 2018 trat Ryo in dem nur in Japan erhältlichen, kostenlos spielbaren Rollenspiel *Kotodaman* auf. Zuletzt erschien Ryo im für Mobilgeräte erhältlichen Match-3-Puzzle *Sega Heroes*; allerdings benötigt man viel Zeit oder Geld, um ihn freizuschalten.





TRINKEN

■ Die richtige Dose kann im Supermarkt gegen einen Preis eingetauscht werden.



MUSIK

■ Ganz retro: Ryo verfügt über einen tragbaren Kassettenrekorder. Bänder und Batterien kosten extra.



KAPSEL-SPIELZEUG

■ Diese Döschen können historische Sega-Charaktere und andere coole kleine Sachen enthalten.



EINARMIGE BANDITEN

■ Geld kann man aufgrund japanischer Glücksspielgesetze keins gewinnen, aber erspielte Chips gegen Preise eintauschen.







Trügerische Hoffnung

Endlich bekommen die Fans einen dritten Teil. Doch dieser ist nicht der erste Versuch seit *Shenmue 2*, die Serie weiterzuführen.

Mehr als ein Jahr lang gab es nach der Veröffentlichung der Xbox-Version von *Shenmue 2* keine Neuigkeiten über einen dritten Teil. Doch im Sommer 2004 kündigte Sega *Shenmue Online* an. Ein aufwendiger CGI-Trailer zeigte, wie Joy von Lan Di und seinem Gefolge gefangen genommen wird. Ryo und Xiuying starten einen Rettungsversuch, der von Online-Spielern unterstützt wird.

Doch Mitte 2005 geriet das Projekt in Schieflage und JC Entertainment, die dazu mit Sega zusammengearbeitet hatte, zog sich zurück. *Shenmue Online* wurde 2006 auf der China Joy Expo mit neuen und alten CGI-Filmszenen und einem ausführlichen Blick auf das Gameplay wieder vorgestellt. Die Filmsequenzen zeigten bekannte Umgebungen in Hongkong und ein überarbeitetes Kampfsystem. Doch später wurde *Shenmue Online* klammheimlich abgebrochen. Später war Suzuki vom den Erfolg sogenannter Casual Games wie *Mafia Wars* beeindruckt und schrieb mit Sunsoft *Shenmue City* für Yahoo Games in Japan. Allerdings war *Shenmue City* von der Beta-Veröffentlichung im September 2010 bis zu seiner Abschaltung im Dezember 2011 nur etwas mehr als ein Jahr lang aktiv.

»Hongkong ist grösser, mit mehr Menschen und mehr Action.«

YU SUZUKI



» [Dreamcast] Wettereffekte basieren auf realen Wetterdaten.



» [Dreamcast] Viel zu tun: Ermitteln, kämpfen, Motorrad fahren.

rakteren – Vorbild waren übrigens oftmals Sega-Mitarbeiter. Wobei man ehrlicherweise sagen muss, dass die Dialoge (zumindest in der für uns verständlichen englischen Fassung) oft sehr schlecht waren.

Nicht nur der Schauplatz wurde möglichst realitätsgetreu umgesetzt, sondern sogar meteorologische Aufzeichnungen von Yokosuka aus dem Jahr 1986 dazu verwendet, um authentische Wetterszenarien algorithmisch zu erzeugen. Die Spielwelt geht vom zunehmend regnerischen Herbst in den frühen Winter (inklusive Schneefall) über, Mitte Dezember ist dann die Innenstadt plötzlich mit Weihnachtsdekorationen zugepflastert. Alles in allem gelang die Darstellung einer japanischen Innenstadt erstaunlich realistisch und inspirierte (nicht nur in diesem Punkt) das sechs Jahre später erscheinende *Yakuza*.

Doch damit nicht genug: Mit Motion Capture wurden die Bewegungen von echten Bud-Experten für die Kampfszenen erfasst. Für ein paar Koi-Karpfen, die im Spiel in einem Teich herumschwimmen, wurde zusammen mit Biologen eine akkurate Simulation der Tiere erstellt, um ein maximal realistisches Schwimmverhalten abzubilden – spätestens hier hätte wohl ein entsprechend befugter Producer die Alarmglocke betätigen müssen: Suzuki nahm offensichtlich keine Rücksicht auf profane Kosten-Nutzen-Überlegungen. Um das durch diese Detailbesessenheit geradezu ausufernde Datenmaterial auf einer überschaubaren Anzahl von Discs unterzubringen, musste AM2 eine neue Art der Datenkomprimierung schreiben.

Shenmue verkaufte 1,2 Millionen Exemplare, eine für Dreamcast-Verhältnisse phänomenale Zahl: Beinahe jeder siebte Dreamcast-Besitzer war demnach auch ein *Shenmue*-Käufer. Die Einnahmen deckten aber nicht einmal die Kosten: Das Spiel war aufgrund der langen Entwicklungszeit und der Detail-Versessenheit das teuerste, das es bis zu diesem Zeitpunkt gegeben hatte. Heutige Schätzungen gehen von Kosten in Höhe von rund 70 Millionen US-Dollar aus; selbst Suzukis niedrigere Schätzung aus dem Jahr 2011 beläuft sich immer noch auf 47 Millionen US-Dollar. (Die kleinere Summe kommt wohl dadurch zustande, dass Teile von *Shenmue* und *Shenmue 2* parallel entwickelt wurden. Als bilanziellen Taschenspielertrick kann man einen Teil der 70 Millionen *Shenmue 2* zuordnen.) Peter Moore, der damalige Präsident von Sega of America, beschrieb das Dilemma so: „*Shenmue* verkauft sich extrem gut, es kann aber aufgrund der geringen Verkaufszahl der Dreamcast-Konsole keinen Gewinn erzielen."

Dies war aber keineswegs das Ende von *Shenmue*. Die Entwicklung von *Shenmue 2* verlief zum Teil bereits parallel mit *Shenmue*. Schließlich wollte Suzuki ja von Anfang an einen Mehrteiler, nein, ein Epos schaffen. Nachdem Held Ryo erfolgreich herausgefunden hatte, wer der Schurke war und wohin er geflohen war, endete ▶



» [Dreamcast] Fäuste hoch! In Teil 2 wird mehr gekämpft.

das erste Spiel auf einem Boot, mit dem Ryo nach Hongkong fuhr. *Shenmue 2* macht dann fast nahtlos weiter: Ryo kommt im Hafen von Hongkong an und macht sich auf in den Stadtteil Wan Chai, der nochmals in mehrere Viertel unterteilt ist. Als er einen Jungen vor einer Prügelei zu retten versucht, wird ihm seine Tasche geklaut. Dies führt zu einer Reihe von Quick Time Events und Kämpfen, die *Shenmue 2* von Anfang an zu einem viel actionreicheren Spiel als den ersten Teil machen. „Wir mussten mehr Leben und Action in *Shenmue 2* stecken“, erklärt Suzuki das im Vergleich zum ersten Spiel gesteigerte Tempo.

Die zusätzlichen Actionsequenzen waren nicht das Einzige, was das Spielgefühl von *Shenmue 2* veränderte. Wo ein Fehlschlagen eines Quick Time Events oder eines Kampfes im ersten Teil häufig einen erneuten Versuch erzwang, ließ *Shenmue 2* den Spieler auch mal einen alternativen Weg finden. Spieler konnten die Passanten nach dem Weg fragen und – endlich! – die Uhrzeit des Spiels schnell vorspulen, wenn sie auf ein geplantes Ereignis warteten, etwa die Öffnung eines Geschäfts oder die Ankunft eines Charakters. Anders als im Vorgänger war es nicht Teil der Hauptgeschichte, einen Job anzunehmen: Der Spieler konnte entscheiden, wie er Geld verdient. Zum Beispiel durch Glücksspiele, Armdrücken, Straßenkämpfe oder das Betreiben eines Pachinko-Standes.

Ryos Reise führte ihn nach Kowloon, also auf die zu Hongkong gehörende Halbinsel auf dem chinesischen Festland. Später ging es in die Berge von Guilin, wo er das Mädchen Shenhua traf – und wo der Spieler lernte, was „Shenmue“ eigentlich bedeutet (der Titel bezeichnet einen großen, uralten und wunderschönen Baum). Die städtischen Umgebungen der vorherigen Kapitel wichen zum Spielende hin einer großen ländlichen Umgebung, in der Ryo und Shenhua sich durch lange Gespräche näher kennenlernen. Sie liefen zu Shenhuas Dorf, um ihren Vater zu treffen, der aber verschwunden war. Dort endete das Spiel, was bei Fans noch heute Irritationen auslöst. „Es war wegen des Szenarios“, erklärt Suzuki zumindest teilweise seine Entscheidung, den zweiten Teil so höhepunktslos zu beenden. „Yokosuka ist zu Beginn ein Gebiet der Mittelklasse, Hongkong ist eine gefährliche und hektische Stadt. Und so wechselten wir aufgrund des Szenarios aufs Land nach China: Ein sehr langsames Leben, eine sehr friedliche Umgebung.“

Shenmue 2 wurde im September 2001 für Dreamcast veröffentlicht. Im November folgte die Veröffentlichung in Europa. Wie sein Vorgänger wurde das Spiel von der Kritik gefeiert. Microsoft sicherte sich Teil 2 als Xbox-Exklusivprodukt für Nordamerika, wo es im Herbst 2002 erschien. Das Spiel war jedoch genau wie Teil 1 kein kommerzieller Erfolg. *Shenmue I* und *II*, von Kritikern, Fans und großen Teilen der Fachpresse hochgelobt, wurden zum Sargnagel von Segas kompletter Hardware-Sparte. Die Dreamcast wurde eingestellt und Sega kündigte an, fortan nur noch als Softwareschmiede für Dritte zu fungieren.



» [Dreamcast] Die letzte Disc von Teil 2 erfreut mit Waldspaziergängen mit Shenhua.

Obwohl einige erfolglose Versuche unternommen wurden, die Serie wiederzubeleben, schlief *Shenmue* für lange Jahre ein. Lediglich Hauptfigur Ryo Hazuki tauchte in Projekten wie *Sonic & Sega All-Stars Racing* auf. Die Chancen auf eine Fortsetzung schienen sich weiter zu verringern, als Yu Suzuki Sega 2011 verließ. Auf der E3 im Jahr 2015 kündigte er dann aber – nach jahrelangen Spekulationen – eine Kickstarter-Kampagne für das Crowdfunding von *Shenmue 3* an. Im darauffolgenden Monat spendeten 69.320 Unterstützer mehr als 6,3 Millionen US-Dollar, was es zur bis heute erfolgreichsten Videospiel-Kampagne bei Kickstarter machte. Das Crowdfunding auf anderen Plattformen endete 2018, nachdem insgesamt über 7,1 Millionen US-Dollar von 81.087 Personen

> »Während *Shenmue* haben auch wir unsere Fähigkeiten verbessert, und was wir in Teil 1 nicht konnten, konnten wir in Teil 2 tun.«
>
> Yu Suzuki

Geld verdient Ryo auf mannigfache Weise.

Fleißig!



Gabelstapler-Fahrer

In Teil 1 obligatorisch, da es ein wichtiger Teil der Handlung ist.



Kisten-Schlepper

Während *Shenmue 2* muss Ryo mindestens eine Schicht in diesem Job absolvieren. Spielerisch ziemlich stupide.



Hütchen-Spieler

Die laxen Strafverfolgungsbehörden schauen gerne weg. Bei Erfolg winkt ziemlich schnell Geld.





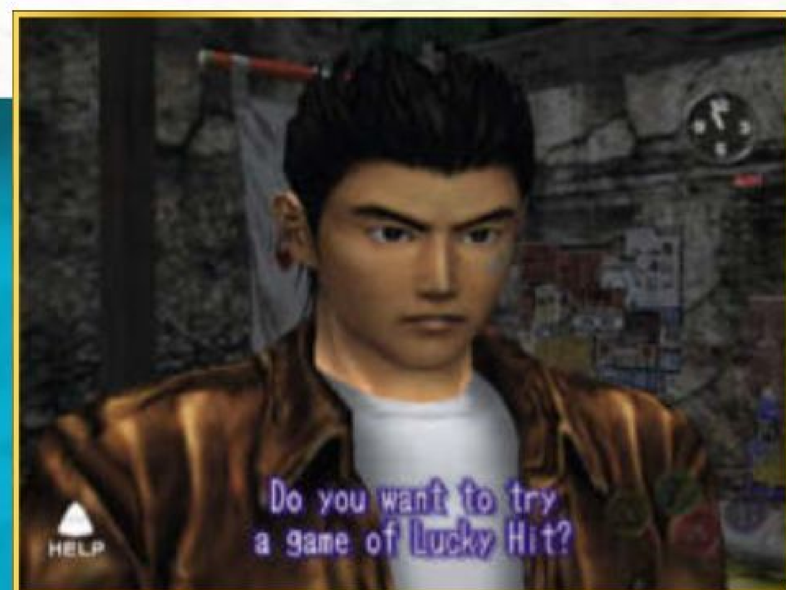
» [Dreamcast] Für ein Alter von 20 Jahren bieten die Titel eine erstaunliche Grafik.

gesammelt worden waren. Sony und Deep Silver investierten zusätzliche Summen in das Projekt.

Suzuki lizenzierte von Sega die Namensrechte von *Shenmue* und startete die Entwicklung von *Shenmue 3* mit seiner eigenen Firma Ys Net. Mehrere Schlüsselfiguren des ursprünglichen *Shenmue*-Teams waren beteiligt, darunter Keiji Okayasu, Schriftsteller Masahiro Yoshimoto, Charakter-Designer Kenji Miyawaki und Komponist Ryuji Iuchi. Geschäftsführer Takeshi Hirai war ein führender Programmierer beim ersten *Shenmue*, Masaya Matsukaze und Corey Marshall kehrten in ihre Rollen als japanische und englische Stimmen von Ryo zurück. Das Spiel verwendet die Unreal Engine 4.

2018 erschien ein Doppelpack mit den ersten beiden Serienteilen für die aktuelle Konsolengeneration. Diese waren technisch nur behutsam überarbeitet, alle positiven wie negativen Eigenschaften wurden eins zu eins übernommen. Dies resultierte in einem gemischten Eindruck, den Spieler und Rezensenten von der Wiederveröffentlichung hatten: Das 18 Jahre alte Gameplay war vielen nicht mehr zeitgemäß genug, die Grafik hoffnungslos veraltet. Beinharte Fans, die beide Originalspiele noch „von damals" kannten, freuten sich aber über die originalgetreue Wiederveröffentlichung.

Wird *Shenmue 3* die Geschichte würdig fortsetzen? Suzuki dazu: „Leider gab es eine 20-jährige Verzögerung zwischen *Shenmue 2* und *Shenmue 3.* Ich musste also einige Änderungen am ur- ▶



LUCKY HIT BEWERBEN

Ryo hat zwei Stunden Zeit, um Spieler zu Lucky-Hit-Spielen zu animieren, und behält 50 Prozent seines Gewinns.



ARMDRÜCKEN

Bedrohliche Muskelberge wollen durch gezieltes Knöpfchendrücken in die Knie gezwungen werden.



STRASSENKÄMPFER

Mit genügend Training prügelt Ryo jede Menge harter Typen windelweich und kassiert noch ein hübsches Sümmchen.



GEBRAUCHTWARENHÄNDLER

Kapselspielzeug und andere Sachen kann Ryo an Pfandleiher verkaufen.

WER IST WER?

Die Schlüsselfiguren in der Welt von *Shenmue*.



RYO HAZUKI

18-jähriger Gymnasiast, der Rache nimmt, nachdem er die Ermordung seines Vaters miterlebt hat. Impulsiver und beeindruckender Kämpfer. Sehr hartnäckig.



IWAO HAZUKI

Ryos Vater. Kampfkunstlehrer, der während der Einführungssequenz von *Shenmue* ermordet wird. Er hat anscheinend mal einen Mann namens Sunming Zhao getötet.



LAN DI

Anführer des bösartigen Chi-You-Men-Kartells und Iwao Hazukis Mörder. Kämpft im Tiger-Swallow-Stil, der von *Virtua Fighter*-Figur Lau Chan bevorzugt wird.



CHAI

Will sich den Chi You Men anschließen. Daher ist er Ryo ein Dorn im Auge. Während des gesamten ursprünglichen Shenmue vereitelte er Ryos Versuche, Japan zu verlassen.



NOZOMI HARASAKI

Ryos Klassenkameradin wird irgendwann von einer Bande am Hafen entführt. Sie stammt ursprünglich aus Vancouver und will nach Kanada zurück.



GUIZHANG CHEN

Geschäftsmann und Kämpfer, der Ryo in Teil 1 hilft. Sein Vater ist sich des Strebens von Lan Di bewusst.



JOY

Ryo lernt seine erste Freundin in Hongkong kennen. Sie erweist sich als wichtige Verbündete, da sie in Gesellschaft und Gangs gut vernetzt ist.



WUYING REN

Der Anführer der Heavens-Bande ist gänzlich vom Reichtum angetrieben und ein Gegenstück zu Ryo. Er ist auch charismatischer.



XIUYING HONG

Chefin des Man-Mo-Tempels und Experte für Kampfkunst. Obwohl sie Ryo während seiner Reisen in Hongkong hilft, versucht sie, ihn von seinen Rachegelüsten abzubringen.



YUAN

Dou Nius rechte Hand und ein äußerst erschreckendes Individuum. Er hat eine Abneigung gegen Schmutz und bevorzugt scharfe Klingen als Waffe.



DOU NIU

Mächtige Figur in Kowloons krimineller Unterwelt. Anführer der Yellow Heads, einer großen Bande, die mit Lan Dis Chi-You-Men-Kartell zusammenarbeitet.



SHENHUA LING

Wuchs in einem kleinen, malerischen Dorf in Bailu auf. Sie taucht in Ryos Träumen schon vor ihrem ersten Treffen in *Shenmue 2* auf.



» [PC] In Teil 3 kehren auch die Spielhallen zurück.

sprünglichen Szenario vornehmen. Sie verkürzen die Geschichte jedoch nicht, sondern erzählen sie effizienter.“ So gibt es in Shenmue 3 beispielsweise mehr Läden und eine weitaus größere Auswahl an Artikeln. Suzuki: „In den früheren Spielen gab es dafür mehr und längere, eingehende Gespräche mit den Eigentümern. In diesem Spiel sind die Besitzer nicht so redselig, aber dafür die Läden selbst ausgefeilter.“

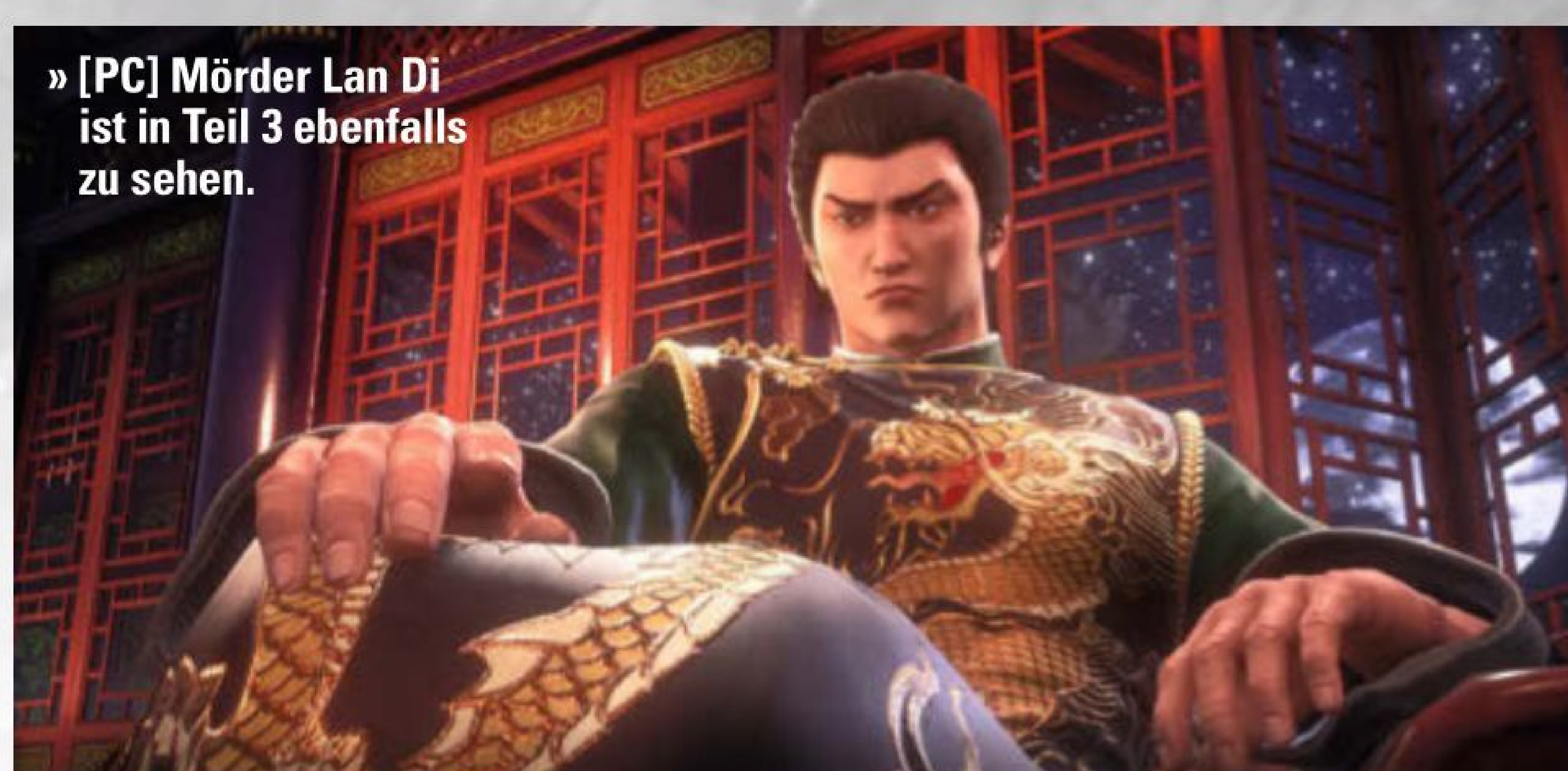
Teil 3 wird kurz nach *Retro Gamer 1/2020* in den Handel kommen, am 19.11.2019. Es soll wieder nahtlos an das Ende des Vorgängers anknüpfen und Ryos und Shenhuas Reise durch Guilin erzählen. Die Hauptgebiete des Spiels sind Bailu, das Heimatdorf von Shenhua, Choubu und ein Festungsviertel. Schurken wie Chai und Lan Di werden auftauchen und sich vermutlich Ryo gegenüberstellen, aber auch Weggefährten (wie Ren) kehren zurück.

Auf der Kölner Gamescom im August 2019 erhielten Journalisten die Möglichkeit, *Shenmue 3* für eine Dreiviertelstunde zu testen. Christian Dörre fasste seinen Eindruck für die *PC Games* zusammen: „Animationen, Kampfsystem, Menüführung, Grafik und viele, viele weitere Elemente sind wie aus einem anderen Jahrzehnt. *Shenmue 3* orientiert sich eben nicht an modernen Videospielen, sondern bietet genau das Spielgefühl der ersten beiden Kulttitel. Fans bekommen nun immerhin genau das Spiel, das sie sich im Jahr 2003 gewünscht hatten. Blickt man nicht durch die rosarote Nostalgie-Brille, sind Dialoge und auch Gameplay im Jahr 2019 einfach peinlich.“ In der Tat: Viele der Innovationen von *Shenmue* sind mittlerweile Standardfunktionen in Open-World-Spielen, sodass das neue Projekt weit weniger Investitionen in Forschung und Entwicklung erforderte. Aber Suzuki wünscht sich immer noch mehr von der heutigen Technologie. „Es gibt noch viel zu tun, um den physischen Teil der Engines zu verbessern“, erläutert Suzuki. „Natürlich sind sie besser als je zuvor, aber wir können immer noch keine realistischen Bewegungen von Kleidung und Haaren ausführen. Das ist auch heute noch unfassbar schwierig.“ Komischerweise schaffen das andere Spiele schon ganz gut, man denke nur an Lara in den neuen *Tomb Raider*-Spielen.

Vermutlich beherrschen Suzukis Programmierer auch einfach die Engine weniger gut als andere Studios – die seit Ende September 2019 auch für Kickstarter-Unterstützer zugängliche Demo jedenfalls macht klar, dass *Shenmue 3* technisch weit hinter aktuellen Standards zurückbleiben wird. Berichten zufolge beträgt das Budget von *Shenmue 3* „nur“ 10 Millionen US-Dollar, was inflationsbereinigt nur etwa ein Zehntel dessen ist, was für Teil 1 verbraten wurde. Vergleichbare moderne Top-Produktionen wie *Grand Theft Auto V* kosteten in der Entwicklung fast 140 Millionen US-Dollar.

Suzuki sieht seine Saga noch längst nicht am Ende. Laut ihm machen *Shenmue 1 bis 3* nur ungefähr 40 Prozent der gesamten Geschichte aus. Sollte sich der dritte Teil also rechnen, stehen die Chancen gut, dass auch ein vierter erscheinen soll. Yu Suzuki formuliert das so: „Die Tatsache, dass wir Zugang zu neuen Technologien und Techniken haben, bedingt eine notwendige Anpassungszeit, um diese neuen Werkzeuge zu beherrschen. Wenn wenn wir uns aber an *Shenmue 4* machen, wird diese Anpassungszeit nicht benötigt, da wir die Technik dann schon im Griff haben.“ *

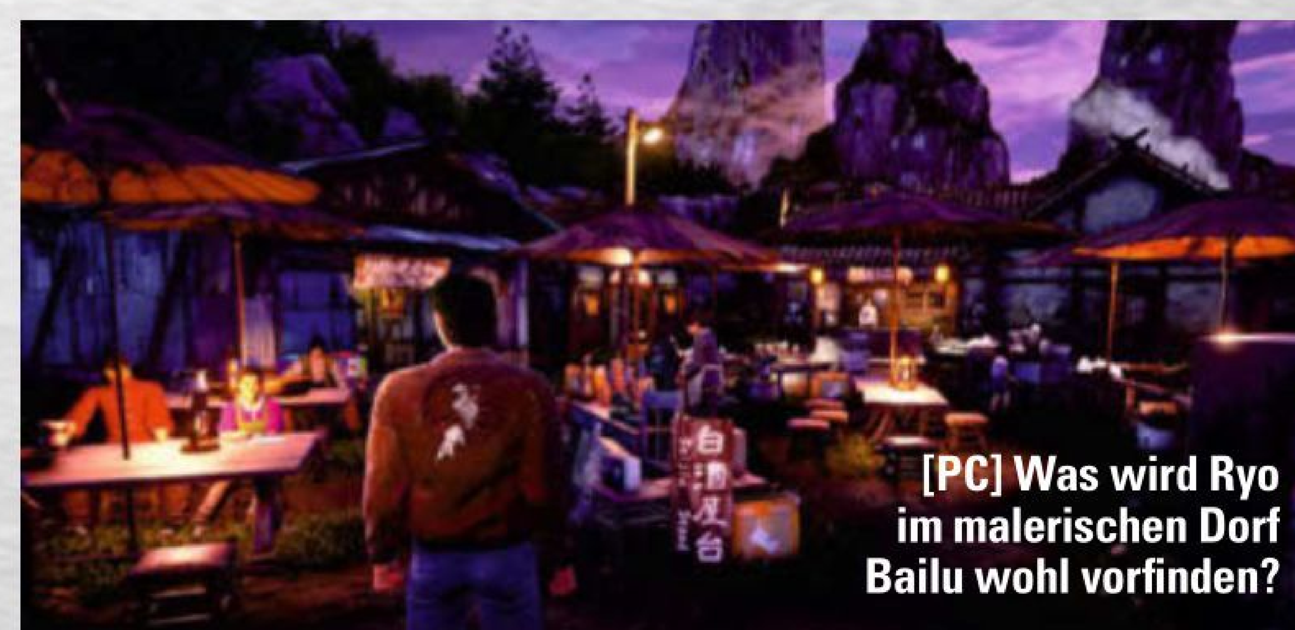



» [PC] Mörder Lan Di ist in Teil 3 ebenfalls zu sehen.

»Um Shenmue fertigzustellen, bräuchte es mehr als dieses eine Leben.«

YU SUZUKI

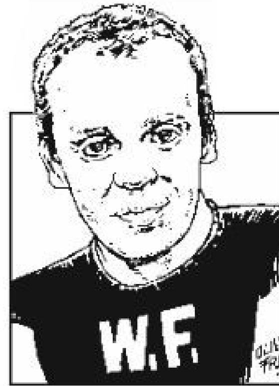

» [PC] Chai kehrt zurück, um Ryo und Shenhua anzugreifen.


[PC] Was wird Ryo im malerischen Dorf Bailu wohl vorfinden?



Dragon’s Lair

TAUSEND TODE IM SEEBAD



» PUBLISHER: CINEMATRONICS
» ERSCHIENEN: 1983)
» HARDWARE: AUTOMAT (ORIGINAL) ... DANACH FÜR UNGEZÄHLTE KONSOLEN UND COMPUTER

Von Winnie Forster

Die Game-Szene boomt und brodelt im England der 80er Jahre, in den Seebädern der Südküste reihen sich in gewaltigen Spielhallen die Innovationen. Dreimal reise ich als Schüler ins Arcade-Paradies, nach Brighton, Bournemouth und Eastbourne. Ich bin gierig darauf, 10-Pence-Münzen gegen ein Erlebnis zu tauschen, das auf Heimcomputer und Konsole unmöglich ist: sprechende Games, Automatenabenteuer, die „wie Kino“ aussehen. Das große Ding im Sommer 1984 sind Laserdisc-Automaten mit ihrer Action, die nicht aus dem Chip, sondern von einer Bildplatte kommt.

Von den stärksten 8- und 16-Bit-Games (Münzautomaten mit RGB-Grafik, Custom-Chips und -Controllern, oft Force Feedback und Hydraulik) sehen wir in Deutschland nicht viel, spielen *Pac-Man* und Co. eher auf VCS und C64 als öffentlich. Hohe Besteuerung und Jugendschutz-Auflagen führen bei uns bald zur Bahnhofsviertel-Gettoisierung. Weil das dem Münz-TV-Spiel in anderen europäischen Ländern erspart bleibt, jobbe ich als Jugendlicher jeweils eine Sommerferien-Hälfte, um dann in der zweiten ins Land der Spiele zu düsen.

Im einzigen deutschen Videospielmagazin sehe ich einen Automaten, dessen Animation und Ton via Laser von „Bildplatte“ kommt (gestreamt wird, würde man heute sagen). Die Laserdisc, kurz LD, im Heimkinobereich als VHS-Nachfolger im Gespräch, liefert Bild- und Tonqualität fast wie im Kino. *Dragon’s Lair* ist das erste Spiel mit der zukunftsweisenden AV-Technik, schreibt *TeleMatch*.

Das 10-Pence-Kleingeld, das mein London-Shopping-Trip (ZX-Spiele, GW-Figuren, 2000AD-Hefte) übrig lässt, trage ich im 1984er-Urlaub an den Kanalstrand, wo mächtige Stege ins Salzwasser wachsen, nachts bunt beleuchtet. Die Pier-Spielhallen erweisen sich als fröhliche Orte, an denen sich Jung und Alt tummeln (rotznäsige 15-Jährige sind allerdings klar in der Mehrzahl). Arcade-Neuheiten von Atari, Konami und Nintendo in tollem Ambiente und spottbillig im Vergleich zum Großraum München: Statt 1 D-Mark zahlt man 10 Pence (umgerechnet 30 Pfennig), und sogar Hydraulik-Rides wie Segas *Hang On* sind mit 20 Pence bezahlbar.

Schon beim Betreten erwartet mich eine Chip-FX-Kakofonie: Laser-Salven, Bonus-Jingles, Mampf- und Explosionsgeräusche, stetiges Klimpern der Münzen. Und aus alledem hallt mir eine majestätische Stimme entgegen. „Lead on, adventurer. Your quest awaits!“ Ich bewundere den wie ein Hollywood-Teaser funktionierenden Attract-Mode von *Dragon’s Lair*, werfe mit schweißnasser Hand das Geld ein. Als Ritter wage ich mich ins Zeichentrickschloss, um Riesenschlangen, Skelette und Lava-Troll, Todesfallen und brüchige Wendeltreppen zu bezwingen. Ein intensives Erlebnis: Aus kinotypischen Kameraperspektiven greifen Skeletthände nach dem Helden, steigen Dämonen aus brodelnden Zauberkesseln und wartet am Ende eine leicht bekleidete Prinzessin (behaupten erfahrene Spieler).

Ein ulkiger Mix, denn auf modernster IT und AV-Technik läuft nostalgischer Zeichentrick. *Dragon’s Lair*-Designer Don Bluth arbeitete davor an Leinwand-Klassikern wie *Sleeping Beauty* (1959). *Dragon’s Lair* lässt die 16-Farb-Pixel umliegender Automaten verblassen und bringt die Suche nach besserer Optik und Akustik, die hinter der Game-Evolution wirkt, zu Ende, glaube ich damals. Gleichzeitig fallen mir auch die Nachteile des ersten „interaktiven Spielfilms“ auf: Flüssig steuern lässt sich Dirk the Daring nicht! Nur alle paar Sekunden drückt man Stick oder Button, damit der Held ins rettende Eck springt oder den Hieb eines Wächters pariert. Meist geht das Timing daneben, und die LD spielt statt Erfolg eine der ungezählten Todeszenen ein: Der Ritter stürzt mit rudernden Armen ab, wird von Tentakeln erwürgt, von einer Steinkugel plattgewalzt, rasselnd zerfällt seine Gestalt zu Knochen.

Fast genauso häufig macht auch die Technik hinter *Dragon’s Lair* und ähnlichen, meist schlampiger animierten Nachfolgespielen schlapp: Schon nach der zweiten Saison mustern viele Arcade-Betreiber die empfindlichen Pioneer-LD-Player aus. Von *Dragon’s Lair* erscheinen in den folgenden Jahren zig Umsetzungen, doch keine ist so schön wie der RGB-Video-Automat. Die LD erhält zehn Jahre später mit der CD-ROM ein digitales Nachfolgemedium, das kleiner, billiger, massentauglicher, aber audiovisuell schwächer ist. Das Original von 1983 ist trotz geringer Interaktion auch heute noch gute Unterhaltung. Die zentrale Spielmechanik – zusehen, dann auf ein Signal drei, vier korrekte Stick- und Knopf-Bewegungen – lebt außerdem im 21. Jahrhundert fort: als Quick Time Event (QTE) cineastischer Action-Adventures. *

DIE ENTSTEHUNG DES

MEGA DRIVE MINI

Immer mehr Retro-Konsolen im Kleinformat drängen auf den Markt – nun ist auch Sega auf den Zug aufgesprungen. Wir haben das Mega Drive Mini genauer untersucht und mit den Machern gesprochen.



Pflegten Retro-Konsolen von Fremdherstellern mit fest verbauten Spielen in den 90er Jahren noch ein fragwürdiges Image, haben inzwischen viele der Original-Plattform-Hersteller den Markt für sich entdeckt. Spätestens seit der Veröffentlichung des *Nintendo Classic Mini: NES* dürfte auch die breite Öffentlichkeit mit den Geräten vertraut sein. Seit Anfang Oktober 2019 steht die nächste Konsole im Kleinformat bereit: Segas *Mega Drive Mini*.

Erstmals vorgestellt wurde die Konsole im April 2018 auf dem Sega-Fes-Event in Japan. Das Unternehmen versuchte dort, mit einer ganzen Reihe von Ankündigungen die Herzen alteingesessener Fans höher schlagen zu lassen. So wurde unter anderem bekannt gegeben, dass sich eine Neuauflage der *Sakura Wars*-Serie in Arbeit befindet und die *Shenmue*-Spiele in einer technisch überarbeiteten Version für PS4, Xbox One und PC erscheinen sollen. Für Nintendo Switch wurde die *Sega Ages*-Reihe angekündigt.

Hauptattraktion des Events aber war das Mega Drive Mini. Dass Sega selbst an einer Mini-Version des Mega Drive arbeitet, war durchaus überraschend. Vorher waren es nämlich Dritthersteller gewesen, die die Mega-Drive-Hardware in Form von Retro-Konsolen auf den Markt gebracht hatten – und das schon seit einiger Zeit. Sega hatte sich indes darauf fokussiert, Mega-Drive-Spiele in digitaler Form oder als Bestandteil von Sammlungen zu veröffentlichen. Wie also kam es dazu, dass Sega diesmal selbst Hand anlegte?

Das Mega Drive ist inzwischen 30 Jahre alt. Es erschien 1988 in Japan, 1989 in den USA (als Sega Genesis) und 1990 in Europa. „Seitdem wurden viele unterschiedliche Varianten der Konsole veröffentlicht – manche mit unserer Zustimmung, manche ohne“, erläutert uns Hiroyuki Miyazaki, Segas Projektleiter für das Mega Drive Mini. „Für uns war das 30-jährige Jubiläum der passende Anlass,


» Technosofts Marken gehören heute Sega; *Thunder Force III* inklusive.


» [Mega Drive Mini] *Street Fighter II* spielt sich besser mit dem Controller mit sechs Tasten.

»Uns war es sehr wichtig, dass sich die Titel genauso spielen wie die Originalversionen.«
HIROYUKI MIYAZAKI

unsere eigene Version zu veröffentlichen, die alle früheren in den Schatten stellen sollte." Die Reaktionen der Fans fielen von Beginn an positiv aus. Konnten Fans sich auf ein Gerät vom Schlage der Mini-Konsolen aus dem Hause Nintendo freuen?

Als sich nur wenig später AtGames als Entwickler der Hardware outete, dürfte die Vorfreude vieler Sega-Freunde schlagartig verflogen sein. AtGames hatte vorher schon einige offiziell lizenzierte Mega-Drive-Varianten auf den Markt gebracht – in sehr durchwachsener Qualität. 2017 war zum Beispiel die Mega-Drive-Flashback-Konsole veröffentlicht worden, die für die technische Umsetzung der Spiele stark kritisiert wurde.

Eine Woche vor dem Sega-Fes-Event gab Sega-Präsident Kenji Matsubara *Yahoo Japan* ein Interview. Dort verriet er, dass eine Veröffentlichung der Flashback-Konsole in Japan geplant sei. AtGames tweetete wenige später: „Die Gerüchte haben sich bewahrheitet! Das auf der neusten AtGames-Technologie basierende Mega Drive Mini wird in Japan erscheinen. Im Laufe des Jahres wird die neue Technologie auch ihren Weg in die USA und andere Regionen finden." Wenig später wurde der Tweet gelöscht. AtGames wurde seitdem nicht mehr im Zusammenhang mit dem Mega Drive Mini erwähnt. War das Unternehmen anfangs tatsächlich an der Entwicklung der Retro-Konsole beteiligt? Miyazaki will sich dazu nicht äußern.

Ursprünglich war die Veröffentlichung des Mega Drive Mini für Ende 2018 geplant gewesen. Im September 2018 gab Sega dann aber eine Verschiebung ins Jahr 2019 bekannt. Im Zuge dessen wurde auch offenbart, dass ein japanischer Entwickler für die Software des Mega Drive Mini inklusive der Umsetzung der Spiele verantwortlich zeichnen würde. Dieser stellte sich später als M2 (siehe auch den M2-Report in diesem **Retro Gamer**) heraus. „Wir



» [Mega Drive Mini] Im Hauptmenü schaltet ihr zwischen dieser Rücken- und einer konventionellen Cover-Ansicht um..

DAS HAT JA EWIG GEDAUERT

SEGAS KONSOLE IST SCHON DES ÖFTEREN IM KLEINFORMAT ERSCHIENEN; DIE GERÄTE WAREN ABER DEUTLICH WENIGER GELUNGEN.

Seit einiger Zeit schon treiben sich Mega-Drive-Kleinkonsolen auf dem Markt herum – ob mit offizieller Zustimmung Segas oder nicht. Die lizenzierten Varianten haben in den letzten Jahren einen durchwachsenen Ruf genossen.



■ Im Jahr 2004 erschien Mega Drive Play TV in Japan. In westlichen Gefilden trug die Konsole den Namen Arcade Legends Sega Mega Drive und wurde von Radica vertrieben. Das Gerät wurde von Sega Toys hergestellt und war einfach gestrickt: Ein Controller mit drei Tasten war fest mit der Konsole verbunden; vier AA-Batterien versorgten die Hardware mit Strom. Sechs Spiele waren vorinstalliert: *Altered Beast*, *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, *Flicky*, *Golden Axe*, *Kid Chameleon* und *Sonic The Hedgehog*. Es folgten weitere Versionen, in die andere Spiele integriert waren.



■ AtGames begann 2008 damit, lizenzierte Mega-Drive-Klone herzustellen. Die Geräte besaßen einen Modulschacht, Anschlüsse für Mega-Drive-Controller und brachten viele vorintegrierte Spielen mit. Auch einige Titel von Drittherstellern waren vertreten, zum Beispiel *Super Street Fighter II* oder die *Mortal Kombat*-Reihe. Die Umsetzung der Spiele enttäuschte. Manche Titel wiesen Grafikfehler auf, vor allem aber ließ die Audioqualität sehr zu wünschen übrig.



■ 2017 brachte AtGames Mega Drive Flashback auf den Markt. Das Gerät wies einige moderne Features auf: Ein HDMI-Anschluss war verbaut und Spiele wurden in 720p dargestellt. Ein Scanline-Filter war mit von der Partie; außerdem war es möglich, Spielstände auf SD-Karte zu speichern und kritische Spielsituationen um sieben Sekunden zurückzuspulen. Die Ursprungsversion der Konsole hatte ein großes Problem: Die Spiele liefen nicht flüssig. Später erschien eine überarbeitete Version, in der dieses Manko zumindest teilweise behoben wurde.





NEUES SPIEL IM ANMARSCH

WIR WERFEN EINEN BLICK AUF DIE NEUE MEGA-DRIVE-VERSION VON *DARIUS*.

In Europa ist Taitos Ballerspiel *Darius* für verschiedene Heimcomputer erschienen, Japan konnte sich immerhin über eine PC-Engine-Umsetzung freuen. Mega-Drive-Besitzer schauten indes überall auf der Welt in die Röhre. Sie mussten sich bislang mit *Darius II* begnügen.

Mit dem Mega Drive Mini ändert sich das: Hideki Konishi – in der Homebrew-Szene bekannt als Hidecade – hat das Spiel in Zusammenarbeit mit Taito für die Mini-Konsole umgesetzt. Diese Version kommt dem Original recht nahe, auch wenn die Mega-Drive-Mini-Farbpalette etwas eingeschränkt ist.

War der Arcade-Automat noch mit einem extrem breiten Bildschirm ausgestattet gewesen, wurde die Umsetzung auf gängigere Display-Abmessungen angepasst. Folglich steigt der Schwierigkeitsgrad etwas an, da Gegner nun schneller aus dem Weg geräumt werden müssen.

Wie *Super Darius* für PC Engine enthält auch die Mega-Drive-Mini-Version 26 Bossgegner – elf stammen aus der Arcade-Version und 15 basieren auf den ursprünglichen Design-Konzepten für das Spiel. Im Hauptmenü lässt sich einstellen, ob nur die Endgegner aus dem Arcade-Spiel oder doch alle auftauchen sollen. Wie in *Darius II* für Mega Drive gibt es auch in dieser Umsetzung keinen Mehrspielermodus.





» [Mega Drive Mini] Die Spielfläche wurde zusammengestaucht.

» [Mega Drive Mini] Grafisch ist *Darius* eine gelungene Umsetzung.

arbeiten schon lange mit M2 zusammen“, führt Miyazaki aus. „Sie kennen sich mit der Emulation alter Spiele aus und haben ein gutes Auge für Details. Aus unserer Sicht gab es keinen besseren Partner, um gemeinsam an der Retro-Konsole zu arbeiten.“

Wie ging Sega die Entwicklung der Konsole an? „Zuerst haben wir Ziele definiert“, erklärt Miyazaki. „Die Spiele sollten sich genau so steuern wie die Ursprungsversionen. Wir wollten die Titel aber auch ein wenig überarbeiten.“ Unter anderem nahmen sich die Entwickler des übertriebenen Bildschirmflackerns an, wie es zum Beispiel in *Contra: Hard Corps* aufgetreten war. Sega hatte aber auch deutlich trockenere Themen zu lösen. Zum Beispiel musste sichergestellt sein, dass regulatorische Anforderungen eingehalten werden. „Es ist schon einige Zeit her, dass Sega eine Konsole auf den Markt gebracht hat. Wir mussten uns erst einmal mit den aktuellen Sicherheitsanforderungen und den Besonderheiten der unterschiedlichen Regionen vertraut machen“, erklärt Miyazaki.

Bei der Umsetzung der Spiele hatte M2 einzukalkulieren, dass die Hardware des Mega Drive Mini relativ schwach auf der Brust sein würde. Dies



» [Mega Drive Mini] *Road Rash II* ist das einzige Rennspiel.

sorgte bei den Entwicklern für Kopfzerbrechen. „Konsolen wie Nintendo Switch oder PS4 spielen in einer ganz anderen Liga als das Mega Drive Mini – gerade was den verfügbaren Speicher anbelangt“, sagt Takayuki Komabayashi von M2. Er leitete die Entwicklungsarbeiten. „Den Spielern stehen zum Beispiel unterschiedliche Sprachoptionen zur Wahl. Wir mussten dafür teilweise auf verschiedene Schriftarten zurückgreifen. Aufgrund des begrenzten Speichers des Mega Drive Mini war es eine Herausforderung, diese allesamt auf dem Gerät unterzubringen.“

M2 hatte wenig Einfluss auf die Hardware-Komponenten, die im Mega Drive Mini verbaut wurden. „Zwei Dinge standen fest: Die Produktionskosten sollten niedrig sein und der Erscheinungstermin sollte eingehalten werden“, erzählt uns Naoki Horii, der CEO von M2. Er beschreibt die Arbeit am Mega Drive Mini als „mühselig“. „Wir mussten häufig Ideen verwerfen, weil es technische Einschränkungen gab. Es ist schwer genug, mit einer ‚normalen‘ Konsole zu arbeiten, aber wenn dann auch noch stark auf die Kosten geschaut wird, wird es noch viel schwerer.“

An anderer Stelle schien Sega das Thema Kosten nicht ganz so eng zu sehen. Äußerlich wartet die fertige Konsole nämlich mit ein paar netten Details auf. So gibt es einen beweglichen Lautstärkeregler, und die Abdeckung des Erweiterungs-Ports ist abnehmbar. Auch die Klappen des Modulschachts lassen sich bewegen.

Allerdings steckt hinter all diesen Elementen keinerlei Funktionalität; sie sind bloße Spielerei. „Diese Features sind aus Gesprächen mit Kollegen hervorgegangen“, erzählt Segas Miyazaki. „Wir fanden es nett, bewegliche Teile in die Konsole zu integrieren, auch wenn das Gerät dadurch etwas teurer in der Herstellung wird.“ Mit der japanischen Version ist Sega sogar noch einen Schritt weiter gegangen. Dort gibt es eine Variante des Mega Drive Mini, welche die Mega-CD- und 32X-Erweiterungen einschließt. Neue Funktionen bringen diese aber auch nicht mit sich.

Wo wir schon bei netten Details sind: Sega beauftragte Yuzo Koshiro damit, eine neue Menü-Musik für das Mega Drive Mini zu schreiben. „Koshiro hat eine Vielzahl toller Musikstücke für Mega-Drive-Spiele komponiert. Er ist ein Meister seines Fachs“, sagt Miyazaki. „Anfangs haben wir uns nicht so recht getraut, ihn zu fragen, ob er am Mega Drive Mini mitwirken möchte. Als er aber Interesse bekundet hat, haben wir die Gelegenheit beim Schopf gepackt.“

Nach und nach enthüllte Sega das Spieleaufgebot des Mega Drive Mini. Natürlich wartet das Gerät mit bekannten Sega-Hits wie *Sonic The Hedgehog* und *Streets Of Rage II* auf. Zudem gibt es ein paar Klassiker von anderen Publishern; zum Beispiel *Castlevania: The New Generation* und *Strider*. Abseits der bekannten Titel sind auch einige Geheimtipps mit dabei, darunter *Alisia Dragoon* und *Super Fantasy Zone*. Insgesamt bringt das Gerät 42 Spiele mit. 40 davon sind zwischen 1988 und 1996 für Mega Drive erschienen. Mit *Darius* und *Tetris* wurden zudem zwei Titel ▶

LC-POWER™

www.lc-power.com





CURVED
GAMING SERIES

LC-M34-UWQHD-100-C - Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem 34"/86,36 cm-Monitor von LC-Power!

Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert Ihnen der Monitor um 2,5-mal gestochen schärfere Bilder als herkömmliches Full HD.

Tauchen Sie förmlich ein in eine faszinierende Gaming- & Entertainment-Welt aufgrund einer Krümmung von 1800R sowie einem 21:9-UltraWide-Breitbild.

Durch die hochentwickelte VA-Panel-Technologie wird die Lichtstreuung über den gesamten Bildschirm minimiert und bietet Ihnen tiefe Schwarztöne dank einem Kontrastverhältnis von 3000:1.

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 100 Hz für eine flüssige Darstellung, FreeSync für einen reibungslosen Spieleablauf sowie Picture-by-Picture (PBP) und Picture-in-Picture (PiP).

Sehen Sie schärfer dank LC-Power!

- Weitere Modelle* erhältlich in den Größen 31,5", 27" und 23,6"

* Ausstattung abhängig vom jeweiligen Modell

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



»Wir haben Spiele gewählt, die die Mega-Drive-Ära bestmöglich repräsentieren und nostalgische Gefühle wecken.«

BILL ALEXANDER



» [Mega Drive Mini] Der Lizenztitel *Castle of Illusion* mit Mickey Mouse.

in die Hardware integriert, die offiziell nie für die ursprüngliche Konsole erhältlich gewesen waren. „Wir wollten die Höhepunkte aus der Geschichte des Mega Drive aufgreifen und haben uns die Rosinen herausgepickt“, sagt Miyazaki.

Jeder alte Fan hat seine eigene Liste der besten Mega-Drive-Titel. Die große Kunst war es, die Rechteinhaber davon zu überzeugen, dass sie ihre Spiele für das Mega Drive Mini bereitstellten. „Es war ein zähes Ringen, gerade bei den Spielen, an denen Sega nicht die Rechte hält“, sagt Miyazaki. Aber auch Segas eigene Titel hatten ihre Tücken. Im Fall von *Castle of Illusion* musste sich Sega beispielsweise an Disney wenden, um die Nutzungsrechte für Mickey Mouse und Donald Duck zu erneuern. Manche Firmen fehlen allerdings komplett, darunter Electronic Arts.

Wie bei der Hardware hatte M2 auch bei den Spielen nur wenig Mitspracherecht. „Ich habe Feedback gegeben, war aber nicht direkt am Auswahlprozess beteiligt“, sagt Horii. Zentral verantwortlich war Yosuke Okunari, der sich um Segas Spiele aus vergangenen Tagen kümmert. Je nach Region sollten unterschiedliche Titel in die Konsole integriert werden, was dazu führte, dass auch Sega-Abteilungen außerhalb Japans an der Spieleauswahl beteiligt waren.

So half Bill Alexander, VP of Production and Business Development bei Sega of America, mit, die Spiele für die europäische und nordamerikanische Fassung auszuwählen. „Wir haben uns an zwei Kriterien orientiert: Die Titel sollten sich bis heute gut gehalten haben. Außerdem sollten sie repräsentativ für die gesamte Mega-Drive-Ära stehen.“ Als die erste Auswahl getroffen war, gingen Bill und seine Kollegen die Liste durch und prüften, ob die Auswahl abwechslungsreich genug wäre. „Zu guter Letzt haben wir ein paar Überraschungstitel aufgenommen, zum Beispiel *Tetris*.“

Im Vorfeld der Veröffentlichung des Mega Drive Mini sorgte neben *Tetris* auch *Darius* lauf, die von Sega aber nie veröffentlicht wurde. Miyazaki erklärt: „Da *Tetris* nie offiziell für Mega Drive erschienen ist, haben wir uns auch nicht an dieser Version orientiert. Wir haben überlegt, an welches *Tetris*-Spiel sich Sega-Fans wohl am ehesten erinnern werden.“ Die Entscheidung fiel auf die Arcade-Version, die für Mega Drive Mini komplett nachgebaut wurde.

Wie Horii es schon deutlich gemacht hat, mussten die Entwickler bei der Arbeit am Sega Drive Mini Kompromisse eingehen. Dies führte auch dazu, dass keine Mega-CD- oder 32X-Spiele mit dabei sind. „Wir haben diese Titel natürlich in Erwägung gezogen“, sagt Miyazaki. „In Anbetracht des Entwicklungsaufwands und der Kosten haben wir uns aber dagegen entschieden.“ Er offenbart auch, dass auf ei-

ANDERER DREH

WIE SICH TETRIS FÜR MEGA DRIVE MINI VOM SAGENUMWOBENEN MEGA-DRIVE-MODUL UNTERSCHEIDET.



» [Mega Drive] Optisch machte die Originalversion einen



» Die Mega-Drive-Mini-Variante kommt Segas Arcade-Version



» Wer nicht in teure Mega-Drive-Spiele investieren möchte, greift zum Mini.

fältigen Mischung an Spielen. Es gibt zeitintensive Einzelspielertitel, spaßige Multiplayer-Spiele, eine Vielzahl unterschiedlicher Genres und nicht zuletzt Spiele, deren Ursprungsversionen heute nur noch schwer zu finden sind.

Ein Genre glänzt aber weitgehend durch Abwesenheit: Sportspiele wie das fantastische *EA Hockey* (siehe Retro Revival in diesem **Retro Gamer**) und andere EA-Titel. Das ist schade, weil Segas Konsole damals doch eng mit dem Sportspiel-Genre verknüpft war. Auch ein ein *King's Bounty* oder ein waschechtes RPG (außer *Phantasy Star IV*) hätten wir gerne gesehen.

Wie wird es nach dem Mega Drive Mini weitergehen? Werden wir in Zukunft womöglich ein Master System Mini oder ein Dreamcast Mini kaufen können? „Sollten wir es schaffen, zehn Millionen Einheiten des Mega Drive Mini abzusetzen, werden wir sicherlich weitere Konsolen veröffentlichen", frotzelt Miyazaki. Wenn das wirklich das Ziel wäre, ist es ein ambitioniertes. Das Nintendo Classic Mini SNES verkaufte sich um die fünf Millionen Mal innerhalb von sechs Monaten. Mit zehn Millionen verkauften Exemplaren würde das Mega Drive Mini ungefähr in einer Liga mit den früheren Verkäufen von Saturn und Dreamcast spielen.



Retro Gamer hat alle 40 Spiele der europäischen Fassung (teils mit deutschen Bildschirmtexten!) gespielt und ist von der Qualität der Spiele überzeugt. Es ist eine der qualitativ und quantitativ besten Mini-Konsolen auf dem Markt! *

SEGAS WELT

DAS SPIELEANGEBOT DER MINI-KONSOLE IST VON REGION ZU REGION UNTERSCHIEDLICH.

Sega hat vier unterschiedliche Ausführungen des Mega Drive Mini im Angebot. Während die europäische und die amerikanische Variante inhaltlich fast gleich sind (allerdings gibt es in Europa *Probotector*, in den USA stattdessen *Contra: Hard Cops*), unterscheiden sich die Minikonsolen im Aussehen sowie im Packungsdesign. In Japan liegen wiederum nicht zwei USB-Controller à drei Tasten bei, sondern nur ein Gamepad, allerdings die Sechs-Tasten-Variante. Zudem enthält diese Variante zahlreiche Ballerspiele, auf die Spieler in westlichen Gefilden verzichten müssen. Auch die vierte Version (für das restliche Asien) unterscheidet sich im Spieleangebot. Hier eine Übersicht:

TITEL	EUROPA	NORDAMERIKA	JAPAN	ASIEN
ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE	✔	✔	✘	✘
ALIEN SOLDIER	✘	✘	✘	✔
ALISIA DRAGOON	✔	✔	✔	✔
ALTERED BEAST	✔	✔	✘	✘
ASSAULT SUIT LEYNOS	✘	✘	✔	✔
CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE	✔	✔	✘	✔
CASTLEVANIA: BLOODLINES/THE NEW GENERATION	✔	✔	✔	✔
COLUMNS	✔	✔	✔	✔
COMIX ZONE	✔	✔	✔	✔
CONTRA: HARD CORPS	✘	✔	✔	✔
DARIUS	✔	✔	✔	✔
DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE	✔	✔	✘	✔
DYNA BROTHERS 2	✘	✘	✔	✘
DYNAMITE HEADDY	✔	✔	✔	✘
EARTHWORM JIM	✔	✔	✘	✘
ECCO THE DOLPHIN	✔	✔	✘	✘
ETERNAL CHAMPIONS	✔	✔	✘	✘
GAME NO KANZUME OTOKUYOU	✘	✘	✔	✔
GHOULS 'N GHOSTS	✔	✔	✔	✔
GOLDEN AXE	✔	✔	✔	✔
GUNSTAR HEROES	✔	✔	✔	✔
THE HYBRID FRONT	✘	✘	✔	✘
KID CHAMELEON	✔	✔	✘	✘
LANDSTALKER	✔	✔	✔	✔
LANGRISSER II	✘	✘	✔	✔
LIGHT CRUSADER	✔	✔	✘	✘
LORD MONARCH	✘	✘	✔	✘
MADOU MONOGATARI I	✘	✘	✔	✘
MEGA MAN: THE WILY WARS	✔	✔	✔	✔
MONSTER WORLD IV	✔	✔	✔	✔
MUSHA ALESTE	✘	✘	✔	✔
OUTRUN 2019	✘	✘	✘	✔
PARTY QUIZ MEGA Q	✘	✘	✔	✘
PHANTASY STAR IV	✔	✔	✔	✔
POWERBALL	✘	✘	✔	✔
PROBOTECTOR	✔	✘	✘	✘
PUYO PUYO 2	✘	✘	✔	✔
PUZZLE & ACTION: TANT-R	✘	✘	✔	✔
RENT A HERO	✘	✘	✔	✘
THE REVENGE OF SHINOBI	✘	✘	✔	✔
ROAD RASH II	✔	✔	✔	✔
SHINING FORCE	✔	✔	✔	✔
SHINING FORCE II	✘	✘	✘	✔
SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER	✔	✔	✘	✘
SLAP FIGHT MD	✘	✘	✔	✔
SNOW BROS: NICK & TOM	✘	✘	✔	✔
SONIC SPINBALL	✔	✔	✘	✘
SONIC THE HEDGEHOG	✔	✔	✘	✔
SONIC THE HEDGEHOG 2	✔	✔	✔	✔
SPACE HARRIER II	✔	✔	✔	✔
STREET FIGHTER II: SPECIAL CHAMPION EDITION	✔	✔	✔	✘
STREETS OF RAGE II	✔	✔	✔	✔
THE STORY OF THOR/BEYOND OASIS	✔	✔	✔	✔
STRIDER	✔	✔	✘	✔
SUPER FANTASY ZONE	✔	✔	✔	✔
SWORD OF VERMILION	✘	✘	✘	✔
TETRIS	✔	✔	✔	✔
THUNDER FORCE III	✔	✔	✔	✔
TOEJAM & EARL	✔	✔	✘	✘
VECTORMAN	✔	✔	✘	✘
VIRTUA FIGHTER 2	✔	✔	✘	✘
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	✔	✔	✘	✔
WORLD OF ILLUSION	✔	✔	✔	✔
YU YU HAKUSHO: MAKYOU TOITSUSEN		✘	✔	✘



MARSCH

IN DEN LETZTEN JAHREN SIND EINIGE RETRO-KONSOLEN IM KLEINFORMAT ERSCHIENEN. WIR HABEN DIE UNTERSCHIEDLICHEN GERÄTE MITEINANDER VERGLICHEN.

NINTENDO CLASSIC MINI: NES

JAHR: 2016
URSPRUNGSPREIS: 69,99 EURO
ENTHALTENE CONTROLLER: 1
SPIELE: 30
60 HZ: JA
WÄHLBARE REGIONEN: NEIN
DARSTELLUNGSOPTIONEN: PIXELGENAU, 4:3, 4:3 MIT CRT-FILTER
ZUSATZ-FEATURES: VIER SPIELSTÄNDE PRO TITEL

Ende 2016 verpasste Nintendo dem NES eine Schrumpfkur. Die Retro-Konsole bot ein vielfältiges Spieleangebot, das bei vielen NES-Fans nostalgische Gefühle geweckt haben dürfte. Perfekt war das Gerät aber nicht: Nintendos Entscheidung, der Konsole nur einen Controller beizulegen, sorgte für Stirnrunzeln, zumal das Kabel außergewöhnlich kurz war. Hinzu kamen Soundverzögerungen, und wer im 4:3-Modus spielte, dürfte in einigen Spielen auf seltsam flackernde Hintergründe gestoßen sein.

All diesen Kritikpunkten zum Trotz war das Gerät ein absoluter Verkaufserfolg für Nintendo. Während das Mini-NES bei Einzelhändlern ständig ausverkauft war, schossen auf dem Zweitmarkt die Preise für das Gerät in die Höhe. Nintendo brachte schließlich eine zweite Auflage heraus.



NINTENDO CLASSIC MINI: SNES

JAHR: 2017
URSPRUNGSPREIS: 79,99 EURO
ENTHALTENE CONTROLLER: 2
SPIELE: 21
60 HZ: JA
WÄHLBARE REGIONEN: NEIN
DARSTELLUNGSOPTIONEN: PIXELGENAU, 4:3, 4:3 MIT CRT-FILTER, WÄHLBARE FRAMES
ZUSATZ-FEATURES: VIER SPIELSTÄNDE PRO TITEL, RÜCKSPULFUNKTION

Nintendos zweiter Streich brachte weniger Spiele mit als das Vorgängergerät. Die Auswahl der Titel war aber erneut gelungen: Neben ausgewählten Nintendo-Spielen waren auch einige Titel anderer Publisher mit dabei. Im Vergleich zum NES Classic präsentierten sich die Spiele technisch besser aufbereitet. Soundverzögerungen und Flimmereffekte wurden stark reduziert. Diesmal waren auch zwei Controller im Lieferumfang enthalten und deren Kabel waren etwas länger.

Ein Spiel im Speziellen sorgte für Aufmerksamkeit: *Star Fox 2*. Ursprünglich sollte der Titel 1995 erscheinen, jedoch blies Nintendo die Veröffentlichung kurzfristig ab. Auf dem Mini-SNES war das Spiel nun zum ersten Mal – mehr als 20 Jahre später – in Gänze spielbar.



NEO-GEO MINI: 40TH ANNIVERSARY

JAHR: 2018
URSPRUNGSPREIS: 120 EURO
ENTHALTENE CONTROLLER: 1 (FEST VERBAUT)
SPIELE: 40
60 HZ: JA
WÄHLBARE REGIONEN: NEIN
DARSTELLUNGSOPTIONEN: 4:3, 16:9, GLÄTTUNGSFILTER
ZUSATZ-FEATURES: EINGEBAUTES LC-DISPLAY, VIER SPIELSTÄNDE PRO TITEL, VIRTUELLE SPEICHERKARTE

SNK wählte eine etwas andere Herangehensweise und veröffentlichte das Neo-Geo Mini in Form eines kleinen Arcade-Automaten mit eigenem Bildschirm. Zwar



DER MINIS



ist dieser klein (und es fehlt ein Akku), die Spiele lassen sich aber überraschend gut steuern.

Das große Problem: Das Gerät selbst ist schon vergleichsweise teuer, wer auf einem Fernseher spielen wollte, muss auch noch zusätzliche Controller und Kabel kaufen. Und dann wurden Spiele auf dem TV-Bildschirm auch noch ziemlich verwaschen dargestellt. Immerhin waren viele Spiele in die Hardware integriert – 40 an der Zahl. Schade nur, dass alle Spiele aus dem Hause SNK stammten und keine Titel anderer Publisher integriert waren.

SNK hat das Neo-Geo-Mini inzwischen mit einem überarbeiteten Spieleangebot neu aufgelegt und Controller sowie Kabel beigelegt.

PLAYSTATION CLASSIC

JAHR: 2018
URSPRUNGSPREIS: 99,99 EURO
ENTHALTENE CONTROLLER: 2
SPIELE: 20
60 HZ: MANCHE SPIELE
WÄHLBARE REGIONEN: NEIN
DARSTELLUNGSOPTIONEN: KEINE
ZUSATZ-FEATURES: EIN SPIELSTAND PRO TITEL, VIRTUELLE SPEICHERKARTE

Mit der PlayStation Classic hat Sony gezeigt, wie man es nicht machen sollte. Von *Metal Gear Solid* über *Resident Evil* und *Final Fantasy VII* hin zu *Tekken 3* enthielt die Konsole ein durchaus solides Spieleaufgebot. Dennoch beklagten sich viele Fans, dass zahlreiche Klassiker fehlten – zum Beispiel *Tomb Raider*, *WipEout*, *Gran Turismo* und *Crash Bandicoot*.

Hinsichtlich der technischen Umsetzung der Spiele war die Enttäuschung groß. Einige Titel liefen zäh, weil es sich um die PAL-Versionen mit 50 Hz handelte. Die Kombination aus Hardware und Emulations-Software war außerdem nicht in der Lage, alle Spiele flüssig darzustellen. Heute ist die Classic-Edition meist stark preisreduziert zu finden.

MEGA DRIVE MINI

JAHR: 2019
URSPRUNGSPREIS: 79,99 EURO
ENTHALTENE CONTROLLER: 2
SPIELE: 42
60 HZ: JA
WÄHLBARE REGIONEN: JA
DARSTELLUNGSOPTIONEN: 4:3, 16:9, CRT-FILTER, WÄHLBARE FRAMES
ZUSATZ-FEATURES: VIER SPIELSTÄNDE PRO TITEL, UNTERSCHIEDLICHE SPRACHVERSIONEN

Das Spieleangebot des Mega Drive Mini ist großzügig, und das zu einem vertretbaren Preis. Technisch sind die Titel gut umgesetzt, wenngleich sich Kleinigkeiten bemängeln lassen. So kommt es zu einem unschönen Flimmereffekt, wenn Titel horizontal scrollen. Dieser tritt vor allem bei Spielen auf, die für eine Darstellung in 256 x 224 konzipiert wurden. Der CRT-Filter beugt dem immerhin ein wenig vor.

Der beigelegte Controller mit drei Tasten reicht für die meisten Spiele aus. Fans von *Street Fighter II* und *Eternal Champions* müssen aber deutliche Abstriche hinnehmen – hier wäre der Controller mit sechs Tasten die bessere Wahl gewesen. Wir hätten uns zudem über eine Rückspulfunktion à la SNES Mini gefreut.





NACHSCHUB

Segas Mega Drive Mini wird nicht die letzte Retro-Konsole sein. Ungefähr zur gleichen Zeit soll Capcoms Retro-Konsole in Logo-Form erscheinen, die den Titel Home Arcade trägt. Mit einem Preis von 230 Euro und nur 16 vorinstallierten Spielen ist es fraglich, ob das Gerät die breite Masse ansprechen wird. Für März 2020 hat Konami indes die Veröffentlichung der PC Engine Mini – je nach Region auch Turbografx Mini oder CoreGrafx Mini – angepeilt.

FUEL
SCORE 000000

MAKING OF LOCO

Die Zeit als Lokführer vergeht wie im Flug – besonders in dieser temporeichen Spielhallen-Kopie von C64-Fleißarbeiter Tony Crowther.



FAKTEN

» **HERAUSGEBER:** ALLIGATA
» **ENTWICKLER:** TONY CROWTHER
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **GENRE:** PUFF-EM-UP

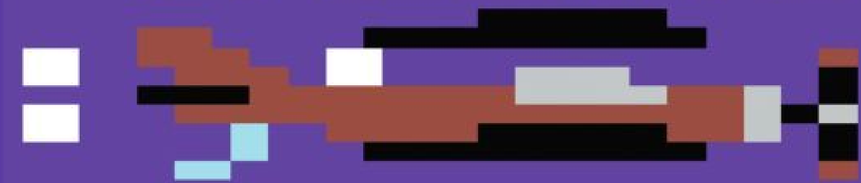
Im Sommer 1984 macht Tony Crowther mit seiner Familie einen Ausflug nach Blackpool. Doch wirklich abschalten kann der 19-Jährige, der ein Jahr zuvor mit *Bug Blaster* und *Bat Attack* respektable Klone von *Centipede* und *Galaxian* programmiert hat, nicht. Er braucht ein neues Spiel. Also besucht er aus Recherchegründen eine Spielhalle. Er will sich von den Automaten inspirieren lassen. Ein Spiel mit einer Lokomotive hat es ihm besonders angetan. Er betrachtet es eingehend, spielt es aber nicht.

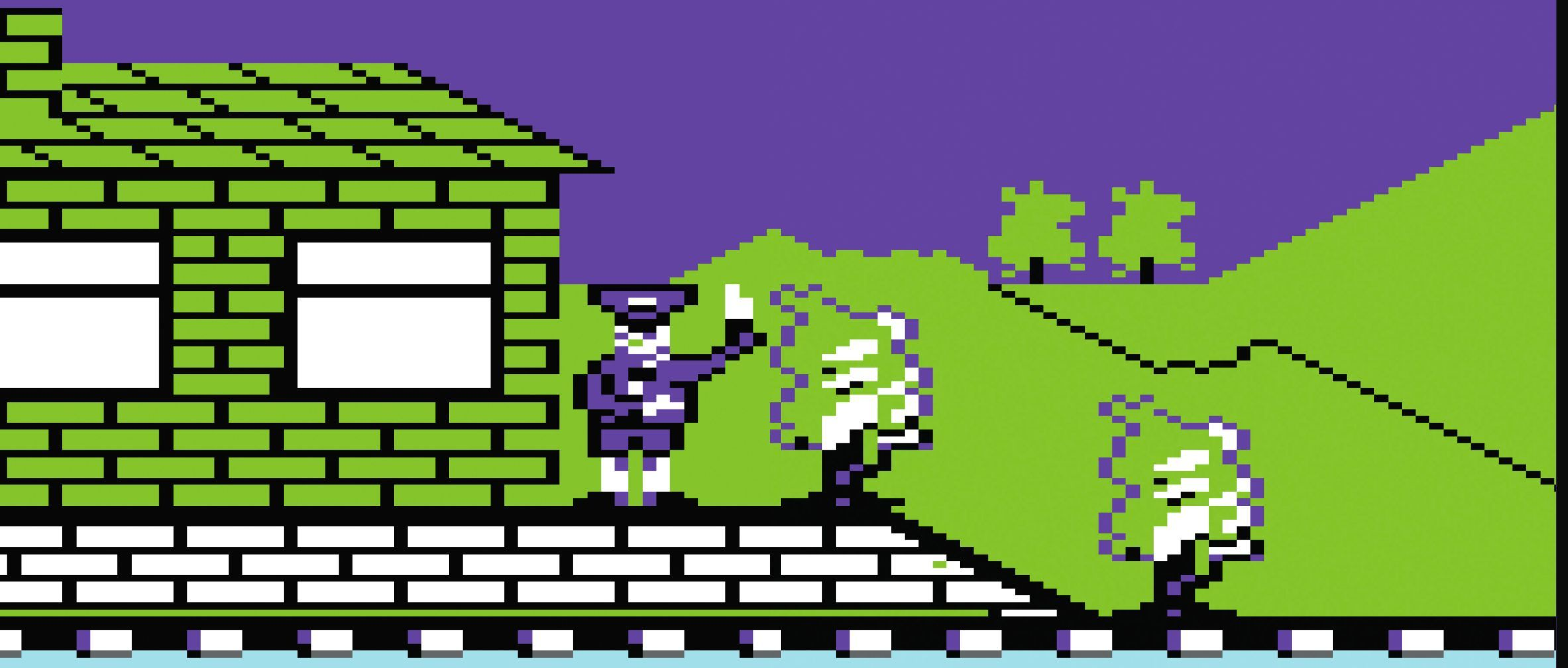
„Ich war nicht so scharf darauf, Geld dafür auszugeben", erzählt er lachend. Außerdem sei er kein guter Spieler gewesen. „Ich habe zehn Minuten zugeguckt, bis meine Mutter zum Aufbruch blies. Wir fuhren zurück nach Sheffield. Und da begann ich mit *Loco*." Das Spiel, das seine Aufmerksamkeit geweckt hatte, hieß *Super Locomotive*, ein Sega-Titel aus dem Jahr 1982. Besonders eine Eigenschaft hatte ihn angefixt: „Ich war süchtig nach scrollenden Spielen, und das hier scrollte sogar in zwei Geschwindigkeiten!"

Zu Hause kritzelte er ein paar Ideen auf Papier. Er plante genau, wie viel Prozent des Bildschirms in welchem Tempo scrollen sollten. So schuf er die technischen Voraussetzungen für die sanften Bewegungen. Doch warum hat er das Streckenlayout am unteren Bildschirmrand platziert und die Ansicht des Zuges oben, also genau andersherum als im Spielhallentitel? Crowther spielt den Überraschten: „Was,



» [C64] Ist das ein Winken oder eine obszöne Geste?





ich hab das verdreht? Ich könnte schwören, dass es exakt so war, wie ich es in den zehn Minuten gesehen hatte …"

Dabei ist es erstaunlich, wie viele Details er sich in der kurzen Zeit gemerkt und in seine Version übernommen hat. Die Dampflokomotive bahnt sich ihren Weg durch die Landschaft. Darüber fliegen Flugzeuge und Zeppeline, Letztere mit seinen Initialen versehen, also A. C., und werfen Bomben auf den Zug. Ein paar Rauchwolken zur rechten Zeit aus eurem Schornstein lassen die Gegner verschwinden. Außerdem könnt ihr durch gezieltes Ablassen von Überdruck mit Dynamit beladene Draisinen abschießen, die auf Kollisionskurs sind. Die richtigen Schienen zu erwischen ist lebensnotwendig, nicht nur um tödliche Zusammenstöße zu vermeiden, sondern auch um Treibstoff zu sammeln.

Es passiert so viel auf dem Bildschirm, dass die Hardware des C64 überlistet werden musste. Crowther nutzte Interrupts und teilte den Bildschirm in Segmente auf. Er recycelte die acht Sprites auf dem oberen Bild, um mehrere Objekte im unteren Bild animieren zu können. Trotz dieser Techniktricks war das Spiel nach nur zwei Wochen fertig. „Ich habe mir Ziele für jeden Tag gesetzt und ich ging nicht ins Bett, bis sie erfüllt waren", erzählt er grinsend. „Ich arbeitete zu der Zeit bei Alligata und saß im Hinterzimmer neben den Band-Kopiermaschinen. Abends machte ich zu Hause weiter. Ich arbeitete für zwei Wochen durch, aber es hat mich nicht gestört. Ich war jung und liebte die Arbeit."

Crowthers Pensum war beeindruckend. Allein 1984 programmierte er sechs C64-Titel, darunter Hits wie *Monty Mole* und *Son of Blagger*. Stets setzte er sich das Ziel, ein Spiel in zwei oder drei Wochen fertigzustellen. Im Monat danach besuchte er die einschlägigen Spielemagazine, um sein neuestes Werk zu bewerben. Die Reisen mit dem Zug nach London, wo die Redaktionen saßen, inspirierten ihn zu den Hintergründen von *Loco*. „Die Grafik entstand nur aus meiner Erinnerung. Und dass ich als Kind *Thomas, die kleine Lokomotive* geschaut habe, war auch hilfreich."

Wenn ihr genau hinseht, steht in den Bahnhöfen auch eine Kopie des dicken Kontrolleurs aus jener Geschichte, der euch zuwinkt. Jedes Mal, wenn ihr an ihm vorbeifahrt, schenkt er euch eine Fahne. Habt ihr fünf gesammelt, geht's in den nächsten Level. Bei einer Kollision seid ihr alle Flaggen wieder los. Um weiterzukommen, müsst ihr also fünf Bahnhöfe durchfahren, ohne ein Leben zu verlieren. Das war selbst für erfahrene Lokführer keine leichte Aufgabe, sondern vielmehr ziemlich schwer.



» [C64] Die Bomben sind so groß wie die Flugzeuge.

Tony Crowther ist da anderer Ansicht: „Ich habe den Spieler so doch ▶

FERNVERBINDUNGEN

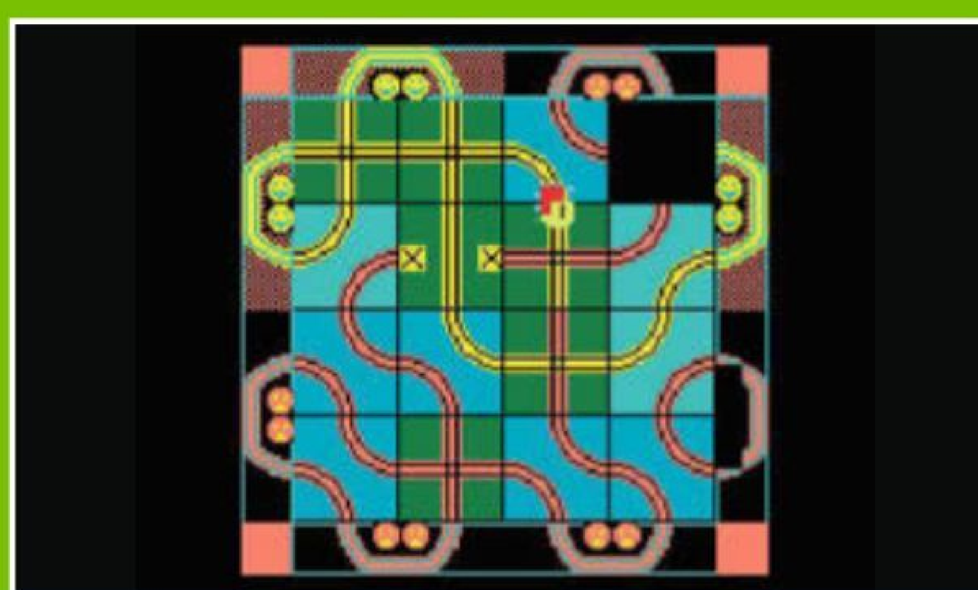
Diese 80er-Jahre-Spiele haben Zug …



SUPER LOCOMOTIVE

1982

■ Die Inspiration für *Loco* dürfte kaum jemand kennen. In England haben es gerade einmal 20 der Sega-Automaten in die Spielhallen geschafft. Es gibt Signale als Gameplay-Element. Es lohnt sich, danach zu suchen, und sei es nur auf YouTube.



LOCO-MOTION

1982

■ Konami setzte ein Schiebepuzzle mit Zügen um. Es müssen Passagiere aufgenommen und Zusammenstöße vermieden werden. Ein verblüffend spaßiges Denkspiel, das man damals auf vielen Geräten fand.



STOP THE EXPRESS

1983

■ Berühmt für die Meldung „Congraturation! You Sucsess!" am Ende des Levels. Der Held rast über das Dach eines fahrenden Zuges und weicht wie in einem Actionfilm Gegnerbeschuss aus. Für fünf Minuten macht das Spaß. Dann sucht man die Notbremse.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SON OF BLAGGER
SYSTEM: C64
JAHR: 1983

N20
SYSTEM: PLAYSTATION
JAHR: 1998

TEAM SONIC RACING
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2019

▶ nur vor den wirklich schweren Levels bewahrt." Aber Spiele seien damals eben knallhart gewesen: Starb man, ging es wieder von vorne los. Und Tester gab es auch nicht. „Das Spiel existierte nur auf meinem Computer. Hätte es jemand spielen wollen, hätte ich die Arbeit unterbrechen müssen." *Loco* entstand auf einem Commodore 64; Crowther speicherte den aktuellen Stand jeden Tag auf Datasette, steckte seinen C64 in einen Beutel und nahm ihn mit zur Arbeit.

Die Musik entstand komplett in seinem Schlafzimmer und in Zusammenarbeit mit seinem Freund, dem 2018 verstorbenen SID-Chip-Meister Ben Daglish. „Ich war mir zu 100 Prozent sicher, dass es sich bei der Musik im Sega-Automaten um *Equinoxe 5* von Jean-Michel Jarre handelte", erzählt Crowther. Er könne zwar Noten lesen, aber nicht Musik hören und sie in Noten umsetzen – im Gegensatz zu Ben Daglish. „Ich spielte ihm die LP vor, er summte es vor sich hin, überlegte ein wenig und programmierte es. Das hat nur ein paar Stunden gedauert." Crowther irrte übrigens. Als er später noch einmal den Automaten ausprobierte, stellte er fest, dass es sich bei dem Stück um *Rydeen* von Yellow Magic Orchestra handelte. „Ich glaube jedenfalls, dass die Musik ein wichtiger Grund für den Erfolg des Spiels war."

Die Mischung aus mitreißendem Soundtrack, geschliffener Grafik und schneller Action wurde von der Spielepresse gelobt. *Commodore Horizons* gab eine 9 von 10, für *Personal Computer Games* war es mit der gleichen Wertung das Spiel des Monats Juli 1984. Und bei der Personal Computer World, einer Messe in London, zog *Loco* große Aufmerksamkeit auf sich – sogar von Prominenten.

Tony Crowther erinnert sich: „Bei uns war eine Menge los. Das lag zum einen an der Musik von *Loco*, zum anderen an dem Formel-1-Auto, das Alligata-Boss Mike Mahoney gesponsert hatte. Plötzlich stand Fish, der Sänger von Marillion, bei uns am Stand. Ich kannte ihn damals nicht. Er redete und betrank sich mit uns. Ich musste am Ende in mein Zimmer getragen werden."

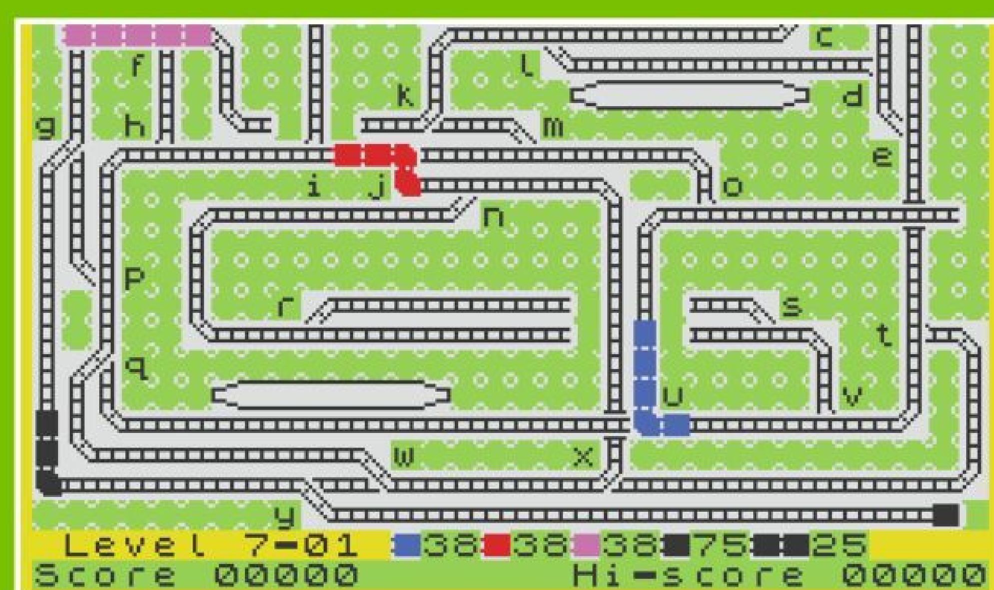
Das Spiel verkaufte sich gut. Zum ersten Mal erhielt Tony Crowther Tantiemen in Höhe von umgerechnet 1.000 Euro, zusätzlich zu seinem Gehalt von 4.000 Euro. Ian Stewart, der Eigentümer des Computerladens Just Micro in Sheffield, warb Tony von Alligata ab und machte ihn zum Chef von Gremlin Graphics. „Als ich Alligata verließ, stellten sie die Tantiemen-Zahlungen ein, so



» Tony Crowther spielt *Loco*.



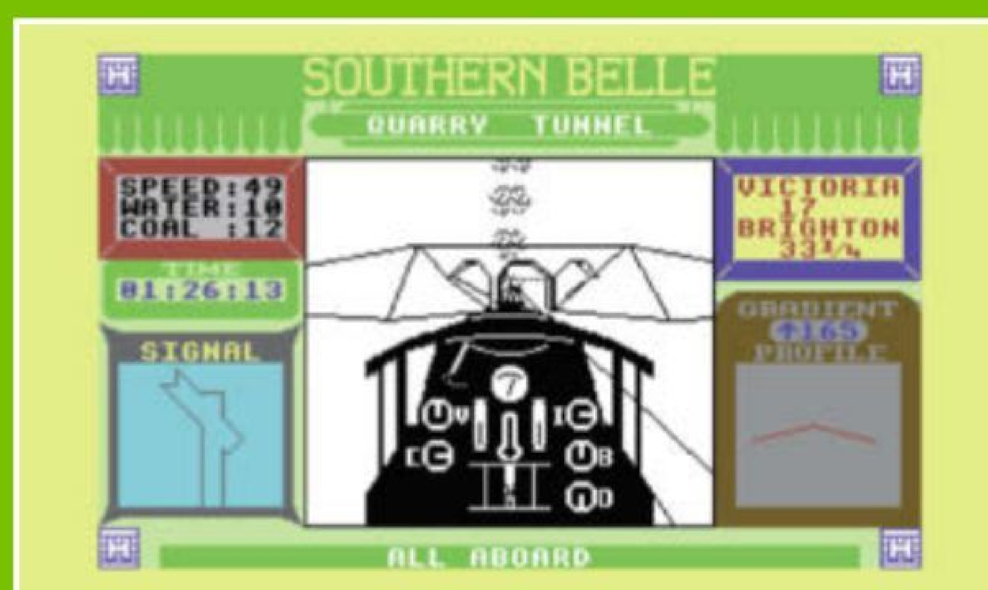
» [C64] Die Lok explodiert spektakulär.



THE TRAIN GAME

1983

■ Dieses ZX-Spectrum-Spiel weckt den dicken Kontrolleur in euch. Ihr müsst auf drei Züge gleichzeitig achten und Passagiere einsammeln. Das Spiel fängt einfach an, der Stresslevel steigt danach rasend schnell.



SOUTHERN BELLE

1985

■ Gilt als die erste 3D-Dampflok-Simulation, ein Genre, das heute schwer vernachlässigt wird. Ihr seid Lokführer und Heizer auf dem Weg von London nach Brighton. Wir lieben den seltsam hypnotischen Demo-Modus.

»DIE MUSIK WAR EIN WICHTIGER GRUND FÜR DEN ERFOLG DES SPIELS.«

TONY CROWTHER

stünde das in meinem Arbeitsvertrag. Ich konnte mich nicht daran erinnern. Es stellte sich heraus, dass ich den Vertrag betrunken bei der Weihnachtsfeier unterzeichnet hatte.“

An seiner Liebe zu seinem dampfbetriebenen Spiel änderte das nichts. Und so vertrauten weitere Spiele von Tony auf Schienen: Für Gremlin produzierte er *Suicide Express*, für Quicksilva *Black Thunder*, beides superschnelle futuristische Varianten von *Loco,* die sich verdächtig glichen. Das war volle Absicht, wie uns Tony verrät: „Als ich Gremlin verließ, stellte ich fest, dass ich nicht einen Penny für meine Arbeit an *Suicide Express* erhielt. Also überlegte ich mit meinem Anwalt, wie ich trotzdem noch Geld aus der Sache schlagen könnte. Er meinte, es reiche, wenn ich die Grafik und den Namen ändere.“

Doch beherrscht Tony Crowther auch 35 Jahre nach der Veröffentlichung noch sein ursprüngliches Lokomotiven-Spiel? Wir drücken Tony den Controller des C64 Mini in die Hand, starten *Loco* und beobachten fasziniert, wie seine Augen erst die Streckenkarte scannen, er seine Route plant und dabei auf nahende Feinde achtet, und dann nach oben auf die Treibstoffanzeige guckt, bevor er sich den Bomben widmet, die auf ihn geworfen werden. Er stirbt ständig, hauptsächlich weil es ihm nicht gelingt, die Luftangriffe abzuwehren.

„Ich habe das Spiel seit dem Release nicht mehr gespielt. Ich habe mich einfach dem nächsten Projekt gewidmet… was hat mich denn jetzt getötet?“ Es war eine explosive Draisine, die aus dem Nichts kam. Tony Crowther startet grummelnd neu. Fünf Minuten später hat er den Dreh raus. Er erledigt Feinde mit gut getimten Rauchwolken, wechselt zielsicher die Gleise – und wir werden daran erinnert, was für ein fesselndes Spiel *Loco* ist. „Um das Spiel zu beherrschen, brauche ich etwas Zeit…“ Doch da wird seine Lok von einem Flugzeug zerstört und Tony macht erst mal Pause. „Eine Menge Zeit…“ *



» [C64] Die späteren Levels sind wirklich brutal.

KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

Weichenstellung für *Loco.*

1984 war Tony Crowther ein Aushängeschild der C64-Szene. Er war produktiv und seine Spiele hatten Qualität, weshalb über ihn oft in Spielezeitschriften berichtet wurde. „Ich kaufte alle Magazine und schnitt alles über meine Spiele aus. Ich heftete alles in ein Sammelalbum, das ich noch besitze.“ Loco wurde auch für den Spectrum und die Atari-8-Bit-Computer veröffentlicht. „Ich wusste davon überhaupt nichts“, erzählt er lachend. „Meinen Code konnten sie nicht verwendet haben, das war Einzeilen-Assemblersprache. Also müssen sie mein Spiel angesehen und ihre eigene Version programmiert haben.“ Ganz so, wie Tony Crowther es selbst mit dem Automaten *Super Locomotive* gemacht hat.





DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

ASTERIX

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1992** GENRE: **PRÜGELSPIEL**

■ **Viele Leser werden sich an die überdimensionierten, farbenfrohen Prügelspiel-Automaten für bis zu vier Spieler erinnern, mit denen Konami in den 90er Jahren Spielhallen, Kinos und Bowlingbahnen ausstattete. Besonders verbreitet waren *The Simpsons* und *Teenage Mutant Ninja Turtles* sowie der riesige *X-Men*-Automat, der gleich sechs Spielern Platz bot. Die Spielhallenumsetzung des berühmten Galliers war dagegen deutlich seltener anzutreffen, obwohl sie – wenn auch nur für zwei Spieler – mindestens genauso unterhaltsam war.**

Wie in der Comic-Vorlage prügeln sich Asterix und sein Hinkelstein-Fetisch-Freund Obelix durch Legionen römischer Soldaten. Die Grafik bleibt nahe an der Zeichentrick-Vorlage, angefangen bei den Animationen und Gesichtsausdrücken über die authentischen Faustschläge im Comic-Stil bis hin zu den eleganten „Buchumschlägen" vor jedem Level.

Für Freunde der Comicserie gibt es viele bekannte Gesichter wie den Druiden Miraculix und den verkannten Barden Troubadix zu entdecken. Die Reise führt die zwei Helden auf Booten, Pferden und fliegenden Teppichen durch bekannte Schauplätze wie Ägypten, Großbritannien und Spanien bis ins Kolosseum in Rom. Währenddessen werden reichlich Wildschweine verspeist und Zaubertränke getrunken, was die bemitleidenswerten Römer noch schneller auf einem Haufen oder in der Erdumlaufbahn enden lässt.

Dieser Spielautomat ist eine gleichermaßen liebevoll-ästhetische wie actiongeladene Umsetzung der Kultserie und macht auch heute noch einen Heidenspaß, besonders zu zweit. Wir würden sogar so weit gehen, dass wir es hier mit dem besten *Asterix*-Spiel überhaupt zu tun haben! Umso bedauerlicher ist es, dass es nie für Heimcomputer oder Konsolen portiert wurde und damit vielen Asterix-Fans vorenthalten bleibt.



■ Miraculix verteilt hin und wieder Zaubertränke, die Asterix Superkräfte verleihen.

■ Durch Halten eines Buttons schicken Asterix und Obelix mit ihrem Powerschlag jeden Römer in die Lüfte.



■ Ein Kuss der hübschen Falbala gibt Asterix und Obelix Lebensenergie zurück.

■ Diese Zenturios sind härtere Kaliber als das normale Legionärskanonenfutter.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

THE SIMPSONS

1991



■ Einer der berühmtesten Spielhallen-Prügler von Konami und eine brillante Adaption der berühmten Vorlage. Seinerzeit erschien eine ordentliche Umsetzung für den C64. Der Port für Xbox Live und PSN wurde leider wieder gelöscht.

LIGHTNING FIGHTERS

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1990** GENRE: **SHOOT-EM-UP**

Im Shooter-Bereich ist Konami für eine Vielzahl hervorragender Horizontalscroller berühmt, wie *Gradius, Salamander* oder *Parodius*. Weniger bekannt sind die Vertikal-Shoot-em-ups; deren wahrscheinlich besten Vertreter stellen wir hier vor.

In Japan erschien der an *Raiden* erinnernde Automat als *Trigon*. Der Name bezieht sich auf eine „Dreieckswaffe", die im Zweispieler-Koop-Modus durch ein Item aktiviert werden kann und die beiden Schiffe verbindet. Gesteuert werden kann der Laser dann von beiden Spielern, je nachdem wie synchron man im Verbund fliegt – ein einzigartiges und sehr interessantes Feature!

Lightning Fighters läuft auf derselben Hardware wie *Teenage Mutant Ninja Turtles* und sieht optisch sehr ansprechend aus. Besonders imposant sind der Mutterschiff-Endgegner und die „Dragon Laser"-Bombe. Solospielern in Europa und den USA blieb die Trigon-Waffe leider vorenthalten, doch der Koop-Modus entspricht exakt dem japanischen Original.



» [Arcade] *Mit Lightning Fighters* hat Konami auch vertikal Klasse bewiesen.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

RAIDEN 2

SEIBU KAIHATSU

Seit 1990 ist die *Raiden*-Serie eine Konstante bei Shooter-Fans. Der jüngste Teil, *Raiden V*, erschien 2016 für Xbox One und PS4, der sechste Teil ist in Entwicklung. *Raiden 2* bleibt einer der stärksten Teile und ist etwa als Teil von *Raiden Project* für PS One erhältlich.



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

ALTERED BEAST

1988

Segas scrollender Prügel-Klassiker stand ganz offensichtlich bei *Metamorphic Force* Pate und mischt griechische Mythologie mit fantastischen Fabelwesen. Da er im Bundle mit dem Mega Drive verkauft wurde, ist es einer der bekanntesten Titel für die Konsole.



METAMORPHIC FORCE

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1993** GENRE: **PRÜGELSPIEL**

***Metamorphic Force* war einer der letzten Spielhallen-Prügler von Konami und neben *Asterix* einer der optisch beeindruckendsten. Beschreiben lässt er sich als eine Mischung aus *Altered Beast* und *Thundercats*. Vier Cartoon-Helden, die sich in Fabelwesen verwandeln können, verprügeln alles und jeden in ihrer Umgebung.**

War es in *Altered Beast* Zeus, der uns aus der Gruft geholt hat, um seine Tochter Athena zu retten, ist es hier Athena selbst, für die ihr das Böse zur Strecke bringen sollt. Das Spiel versprüht einen ganz besonderen Charme und erinnert an die Zeichentrick-Klassiker der 80er Jahre – Fans von He-Man oder Cheetara wird das Herz aufgehen.

Die Verwandlung in die jeweiligen Tierwesen vermittelt dem Spieler ganz nebenbei den Unterschied zwischen Werwölfen, Werpumas, Werochsen und unserem Publikumsliebling, dem Werbären, der seine Gegner erst k.o. schlägt, um sich dann auf sie zu setzen.



» [Arcade] *Altered Beast* hoch zehn ergibt *Metamorphic Force*.

AUTOMATENSCHRECK

MIA – MISSING IN ACTION

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1989** GENRE: **ACTIONSPIEL**

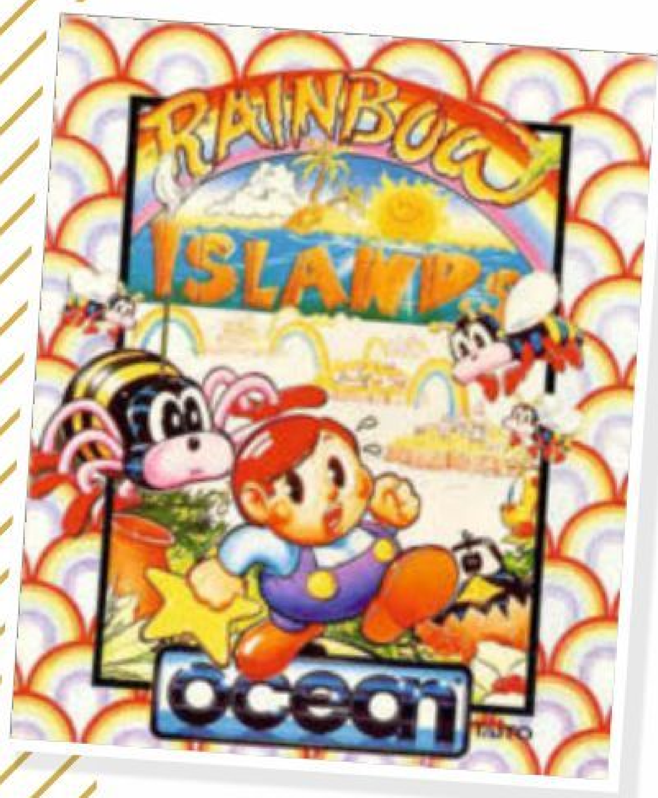
Man könnte meinen, dass sich Konami bei diesem Spiel viel bei *Rambo II* abgeschaut hätte, allerdings nur, wenn John Rambo den Großteil des Films nur mit einem Kampfmesser ausgestattet wäre… Viel mehr steht euch nicht zur Verfügung, um eure Mission zu erfüllen und Kriegsgefangene im Dschungel von Vietnam zu befreien. Viel mehr benötigt ihr aber auch nicht, da die Kampftaktik der Gegner – Selbstmord, indem sie euch sprichwörtlich ins Messer laufen – schnell durchschaut ist.

Gelegentlich gibt es zwar Spezialwaffen wie Granaten oder Maschinenpistolen, doch die einschläfernd langsame Feuerrate in Verbindung mit dem jeweils äußerst knapp bemessenen Munitionsvorrat macht diese relativ wirkungslos. Dadurch ist das Spiel schwer bis unfair und überrollt euch manchmal mit Gegnern aus allen Richtungen. Wer Lust auf Spielhallenaction mit 80er-Jahre-Filmnostalgie hat, greift besser zu Klassikern wie *Green Beret*, *Rolling Thunder* oder dem hervorragenden *Elevator Action Returns*.



RAINBOW ISLANDS

Bereits die Heimcomputer-Umsetzungen von *Bubble Bobble* verkauften sich prächtig. Da überraschte es niemanden, dass auch *Rainbow Islands* portiert wurde – wohl aber, wie gut Gary Foreman die C64-Version gelang. Wir haben mit ihm gesprochen.



FAKTEN

» **VERÖFFENTLICHUNG FÜR SPIELHALLE:** 1987

» **VERÖFFENTLICHUNG FÜR C64:** 1989

» **KONVERTIERUNG:** GARY FOREMAN

» **DURCHSCHNITTLICHE BEWERTUNG:** 92%

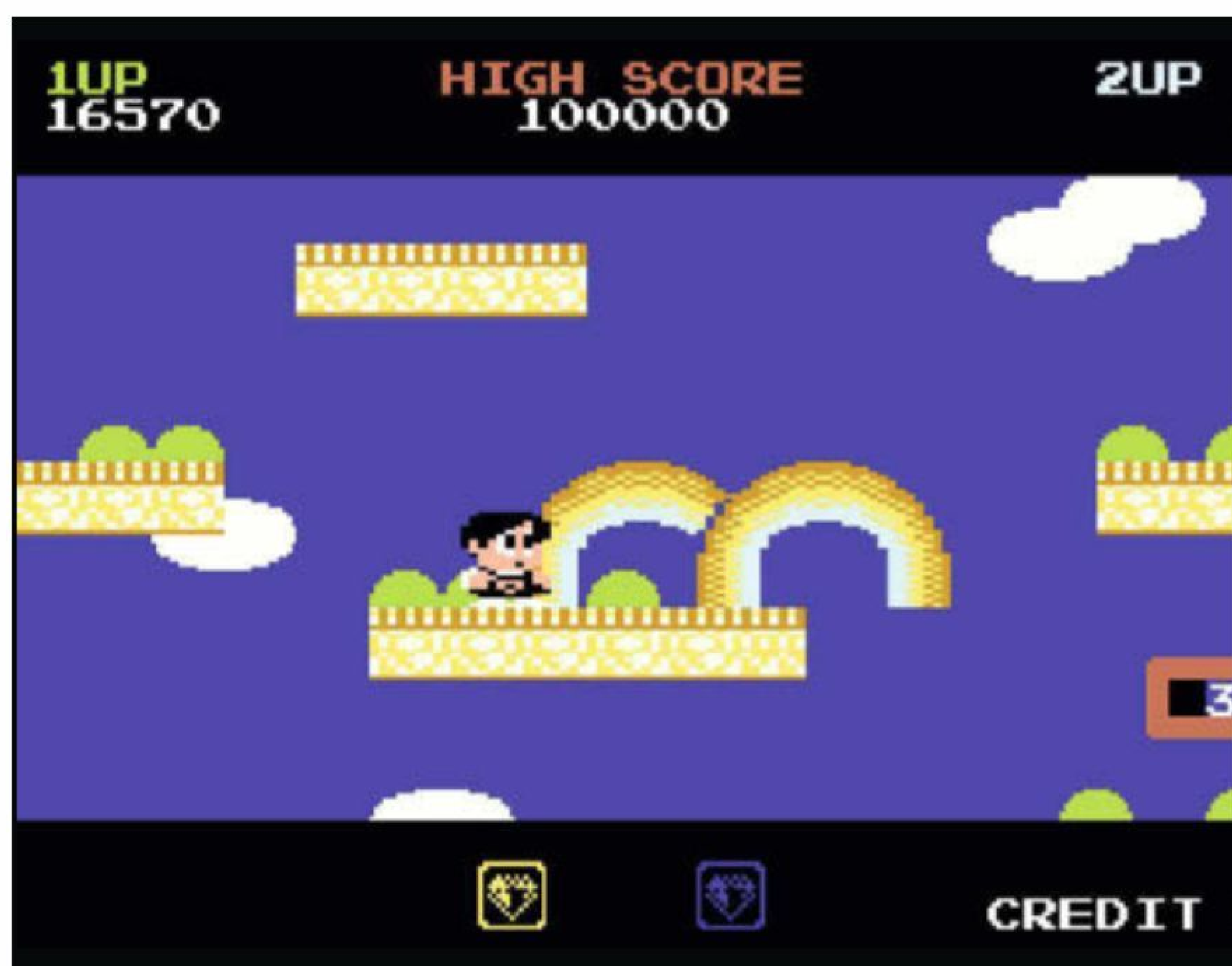
Bereits 1986 stieß Gary Foreman erstmals zu Graftgold und konvertierte *Ranarama* für den Commodore 64. Als der Publisher dann 1988 die Rechte für alle *Rainbow Islands*-Umsetzungen erwarb, war Gary bereits ein festangestelltes Mitglied des legendären Studios. Jeder Programmierer war für eine Version verantwortlich, konnte sich aber gleichzeitig mit den Kollegen im Team rückkoppeln.

„Das *Rainbow Islands*-Team umfasste so ziemlich die ganze Firma", erzählt uns Gary. „Andrew Braybrook übernahm die Amiga- und Atari-ST-Versionen, David O'Connor arbeitete an den Fassungen für ZX Spectrum und Amstrad, und ich war für den C64 zuständig. Dann waren da noch John Cumming, der uns bei der Grafik unterstützte, und Jason Page für den Sound."

Wie oft (aber keinesfalls immer) bei Umsetzungen von Originalen aus der Spielhalle gab es neben einem engen Zeitfenster – hier waren es sechs Monate – einen Automaten mit dem Original. Dazu kam in diesem Fall aber noch eine kleine Zugabe, die die Arbeit erleichtern sollte, wie Gary uns berichtet: „Ich kann mich erinnern, dass Taito uns einen ganzen Ordner voll mit Referenzblättern und Diagrammen zur Verfügung gestellt hatte. Darin war die komplette Spielmechanik erläutert, die Bewegungen der Gegner und vieles mehr. Dazu gab es ein paar Disketten mit den Originalgrafiken. In Verbindung mit dem Automaten hatten wir also alle Puzzleteile für unseren Auftrag beisammen."



» [C64] Für C64-Verhältnisse gab es riesige Gegner.



» [C64] Die Regenbogen auf den C64 zu bringen verlangte Gary am meisten ab.

Ohne diese Unterlagen wären die Umsetzungen wohl nicht so gut gelungen, vermutet Gary: „Ich bin mir nicht sicher, wie wir das in der kurzen Zeit hätten leisten sollen. Das war der Grundstein für die Qualität der Umsetzungen, neben der Arbeit im Team. Durch die parallele Entwicklung der verschiedenen Versionen konnten wir einiges an Zeit einsparen und mussten manche Probleme nur einmal bewältigen – und nicht für jedes Spiel einzeln."

Um mit Garys Worten zu sprechen, „spielt man *Rainbow Islands* am besten zu Tode", um es völlig zu verstehen. Diese wichtige, aber bisweilen undankbare Aufgabe fiel den Chefs zu. „Andrew [Braybrook] und David [O'Connor] waren die Besten von uns, also durften sie das übernehmen. Ohne die beiden wüssten wir wahrscheinlich nicht, dass es drei versteckte Inseln gibt", schmunzelt Gary.

Für die 8-Bit-Versionen hätte das aber ohnehin keine Rolle gespielt, da wegen des begrenzten Speichers die Bonusinseln dem Rotstift zum Opfer fielen. Ansonsten sei aber alles in der C64-Version enthalten, betont Gary – auch die eingängige Melodie, auf die der eine oder andere Spieler sicherlich gerne verzichtet hätte …

Ohne Probleme läuft eine Umsetzung auf deutlich schwächere Hardware natürlich nicht ab, was waren also die größten Herausforderungen für Gary? „Am kompliziertesten war es, die Hintergrundgrafiken im knappen Speicher unterzubringen", erinnert er sich. „Andrew und David haben extra einen Algorithmus entwickelt, der die Hintergründe deutlich kleiner machte. Da hat die Arbeit im Team sehr geholfen."

Ausgerechnet die namensgebenden Regenbogen haben Gary einiges an Nerven gekostet. „Besonders



» [C64] Hinein ins kühle Nass!



» [C64] Mit dem Flugzeug durch die Lüfte …

schlimm war es, wenn man drei auf einmal hatte", schildert er uns. „Das Sprite-Limit der Hardware zwang mich dazu, die Regenbogen nicht als Sprites darzustellen, sondern aus einzelnen Zeichen zusammenzusetzen. Das bedeutete allerdings, dass sich wegen der Farbpalette die Zusammensetzung in jedem Level änderte. Am Ende bin ich aber ganz zufrieden mit dem Ergebnis, in Anbetracht der technischen Grenzen."

Das Endprodukt ist eines der herausragenden Spiele für den Commodore 64, besonders unter den Hüpfspielen. Es kassierte reihenweise Bestnoten in Tests und hat bis heute eine treue Fangemeinde – darauf ist Gary besonders stolz. Stellvertretend für die deutschen Tester sei an dieser Stelle Hans-Joachim Amann zitiert, der in der *ASM* 5/90 einen Hit-Stern vergab und die Umsetzung als „wirklich fantastisch für diesen kleinen Rechner" beschrieb.

Und wenngleich alle Umsetzungen von hoher Qualität sind, so sticht die C64-Version doch heraus – vielleicht gerade wegen der technisch limitierten Hardware. Trotz all der Lorbeeren möchten wir von Gary wissen, ob er aus heutiger Sicht etwas am Spiel ändern würde. „Ich denke, ich würde nichts Wesentliches verändern", überlegt er. „Hier und da könnte man sicher an kleinen Schräubchen drehen, aber alles in allem denke ich, dass das Spiel das Beste war, das ich für den C64 abgeliefert habe."

Wer würde Gary da widersprechen wollen? *

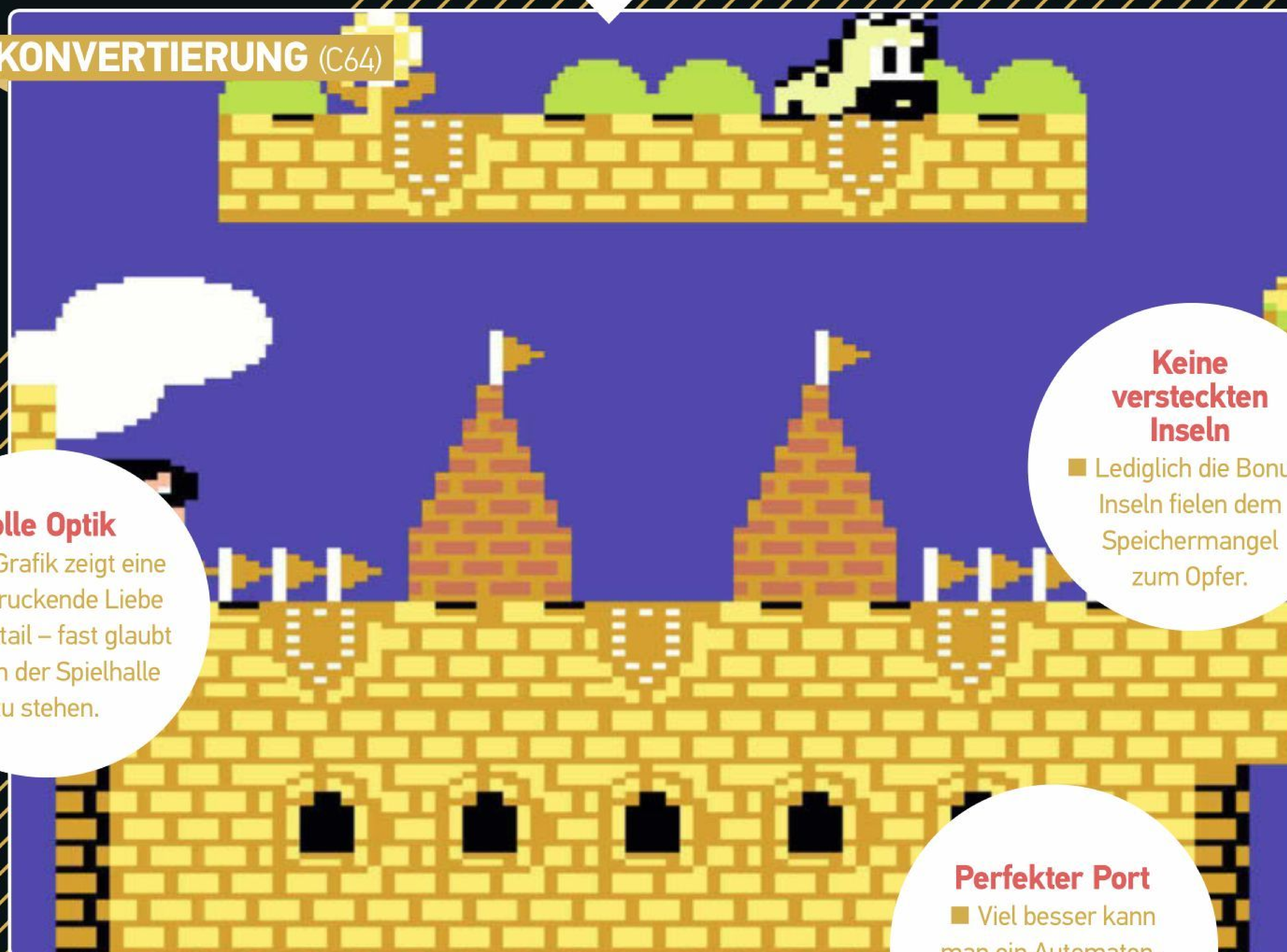
VERSIONS-VERGLEICH



ORIGINAL (ARCADE)

Ohrwurm-Alarm
■ Die berühmte Melodie verfolgt euch auch auf dem C64 – ob Ihr wollt oder nicht.

Nächster Level
■ Alle Haupt-Levels aus dem Original wurden umgesetzt.



KONVERTIERUNG (C64)

Tolle Optik
■ Die Grafik zeigt eine beeindruckende Liebe zum Detail – fast glaubt man, in der Spielhalle zu stehen.

Keine versteckten Inseln
■ Lediglich die Bonus-Inseln fielen dem Speichermangel zum Opfer.

Perfekter Port
■ Viel besser kann man ein Automatenspiel nicht auf den C64 bringen.





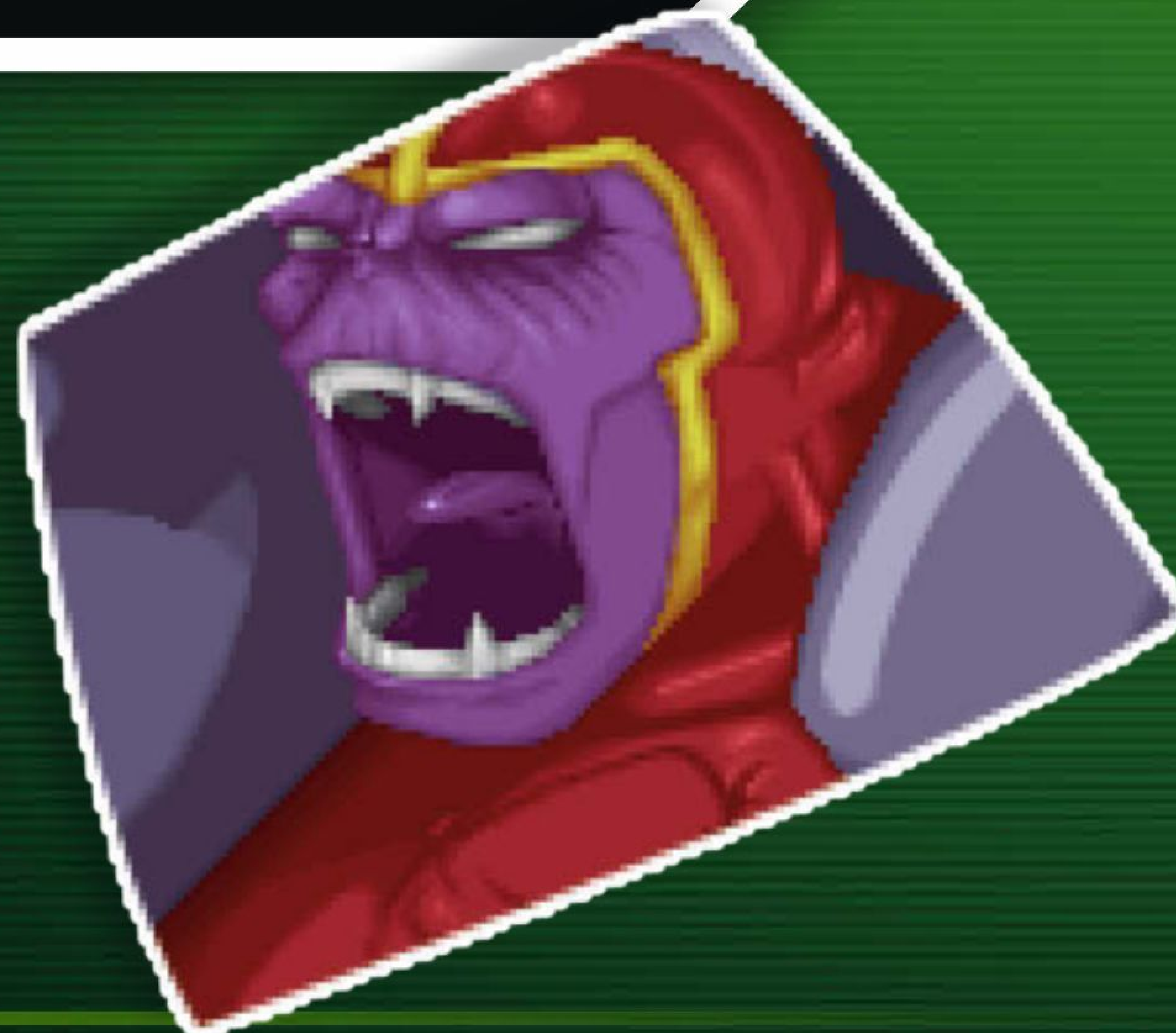
» [PC] Bis zum Ende könnt ihr jederzeit einen liebgewonnenen Soldaten verlieren.

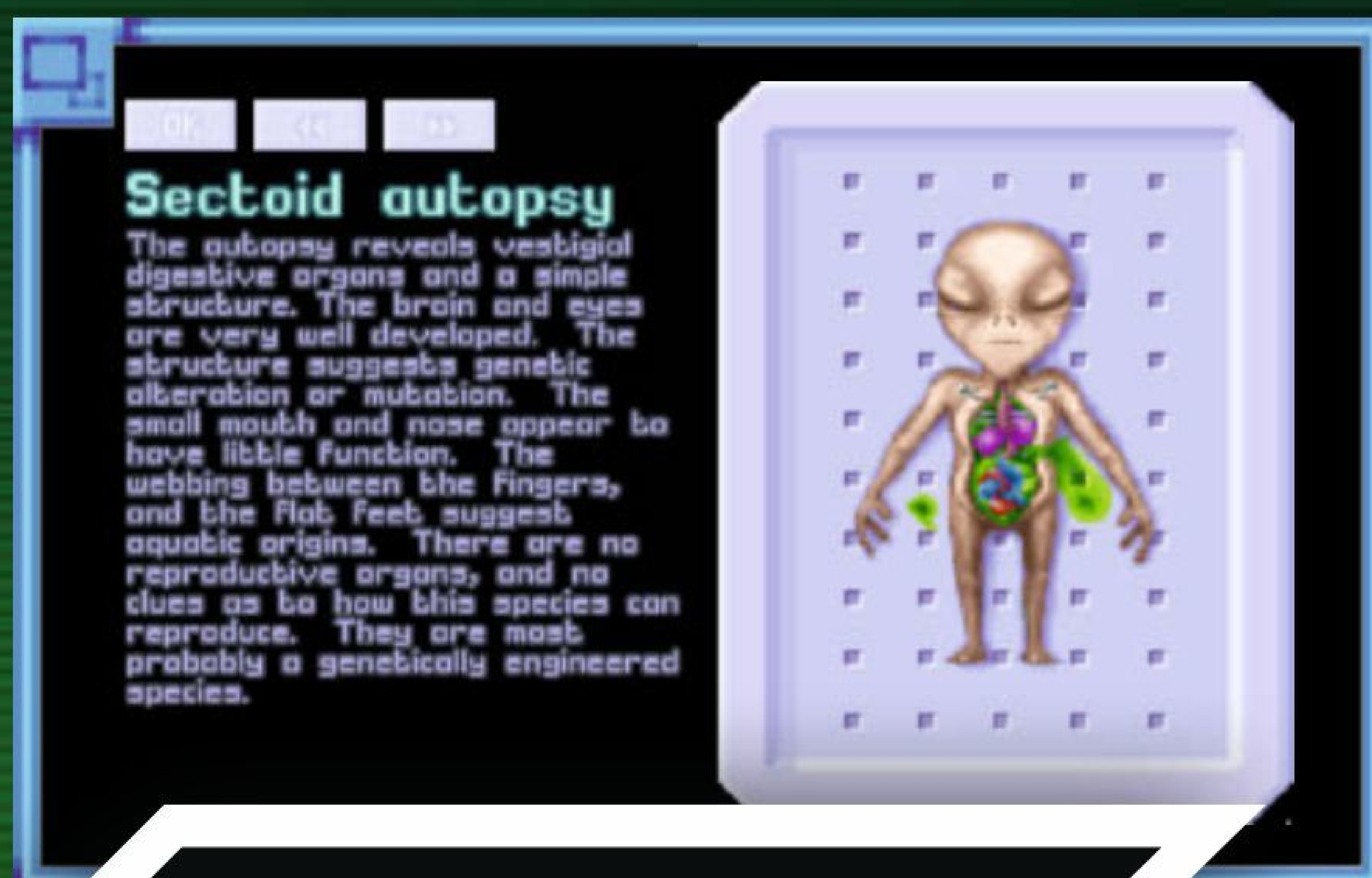
X·C





» [PC] In *X-COM* schickt ihr große Soldatentrupps auf Alienjagd.





» [PC] Durch Autopsien schaltet ihr weitere Forschungsfelder frei.



» [PC] Die Alien-Modelle entstanden bei MicroProse.

X-COM

Julian Gollop vollendet momentan den Nachfolger im Geiste zu der Serie, die er einst erschaffen hat. Mit Retro Gamer teilt er seine Erinnerungen an den Ursprung, die Höhen und die Tiefen von *X-COM*.



» [PC] Die X-COM nutzt die Technik der Aliens gegen sie.

U*FO: Enemy Unkown,* in den USA *X-COM: UFO Defense* genannt, begann als Nachfolger zu Julian Gollops *Laser Squad* von 1988, ein Spiel für den ZX Spectrum. Doch vom Prototyp von *Laser Squad II* war es ein weiter Weg bis zu dem bis heute beliebten *X-COM*-Mix aus Basenverwaltung auf einer globalen Echtzeit-Karte und isometrischen Rundentaktik-Kämpfen gegen Aliens. „Ich hatte schon eine Story in einer Welt, die von Firmen beherrscht wird und denen du als eine Art Söldnertrupp dienst“, verrät uns Julian. Darin wäre die Mars Security Corporation in Fokus gestanden.

Julian und sein Team von Mythos Games führten 1991 MicroProse UK eine Atari-ST-Demo von *Laser Squad II* vor. Der ▶

NACH ART VON ... Fünf Spiele, die von *X-COM* inspiriert wurden.



DIABLO
1996

■ Laut *Diablo*-Erfinder David Brevik ist die isometrische Perspektive in Diablo eine Kopie derer aus *X-COM*. Er entwickelte *Diablo* rundenbasiert, bis Blizzard ihn umstimmte.



INCUBATION: BATTLE ISLE PHASE VIER
1997

■ Blue Byte schuf mit dem *X-COM*-artigen Spiel 1997 eines der ersten Strategiespiele in 3D. Es erhielt sehr gute Kritiken, war aber kein Verkaufserfolg.



UFO: AFTERMATH
2003

■ ALTAR kauften das unvollständige *Dreamland Chronicles* von Mythos Games und wandelten es in diese mäßig gelungene Hommage um. Es folgten die Sequels *Aftershock* und *Afterlight*.



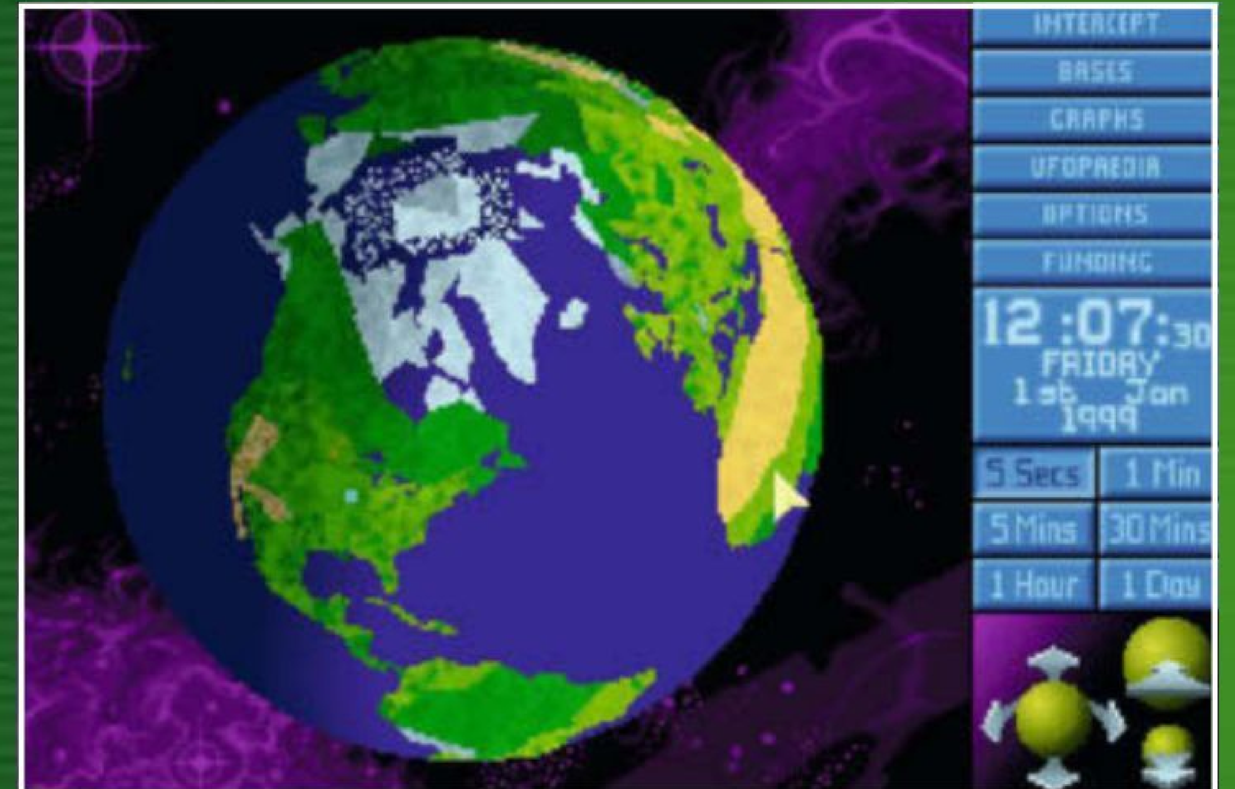
XENONAUTS
2014

■ Ein Fan-Liebesbrief an das originale *X-COM*. Die Kritiken nahmen *Xenonauts* wohlwollend auf und Entwickler Goldhawk sammelte 190.000 Pfund für die Fortsetzung auf Kickstarter.





»[PC] UFOs abfangen ist spannend.



» [PC] Die „Geoscape"-Karte dient nur zum Raumschiff-Abfangen, 95 Prozent des Spiels finden in der Basis oder im Rundengefecht statt.

▶ Publisher war nicht ganz überzeugt, da er eigentlich ein zweites *Civilization* haben wollte, also ein Globalstrategie-Spiel. Der im selben Jahr von MicroProse USA veröffentlichte Klassiker war mit Lob überschüttet worden. Julian vermutet, dass die britische Niederlassung von MicroProse, die als „Spielzeug-Abteilung" galt, gegenüber der US-Mutterfirma „einige Komplexe hatte". Er fährt fort: „Sie machten damals viele Konvertierungen und wollten etwas Wichtigeres tun." Also drängten sie Mythos dazu, den Fokus hin zu einer Alien-Invasion der Erde zu verschieben.

Da bei MicroProse sowohl Assistant Publisher Pete Moreland als auch Game Designer Steven Hand Fans der SF-Serie *UFO* von Gerry Anderson waren, sollte das Spiel mehr wie diese Show werden, erinnert sich Julian. „Also machte ich mich an die Recherche, kaufte *UFO*-Videokassetten. Die Idee von den Alien-Eindringlingen und den drei Verteidigungslinien blieb mir im Kopf. Linie 1 bestand aus Kampfgleitern auf dem Mond, Linie 2 aus Abfangjägern in der Atmosphäre und Linie 3 aus Panzerfahrzeugen am Boden."

Außerdem studierte Julian zeitgenössische „UFO-Folklore". Besonderen Einfluss hatte *Alien Liaison* von Timothy Good für ihn. Es beschrieb die fixe Idee, dass die Regierung der USA und anderer Länder Alien-Technologie inklusive UFOs in Besitz genommen hätten und versuchen würden, sie nachzubauen. Auch schrieb er von Versuchen, lebend gefangene graue Männchen zu verhören.

„All das Zeug wanderte ins Spiel", fährt Julian fort. Abgesehen von einem Teil der TV-Serie: „Die Mondbasen flogen raus, weil sie einfach dämlich sind. Man sollte meinen, Aliens wären schlau genug, um die Erde von der vom Mond abgewandten Seite aus anzugreifen." Doch Linie 2 und 3 blieben in Form der Interceptors und der Sykranger-Truppentransporter. Das Gegenstück zu Andersons Anti-Invasoren-Geheimdienst S.H.A.D.O. bildete die X-COM.

Als die Idee für *X-COM* stand, musste sich Julian eine Hintergrundgeschichte ausdenken. „Ich stellte mir Fragen wie: Warum existiert diese Organisation? Von wem und wozu wird sie finanziert? Der Schluss lag nahe, dass sich die größten Nationen der Welt in einer Art hochgeheimer UN-Organisation zusammentun. Und wenn deine Leistungen nicht die Erwartungen der Länder erfüllen, drehen sie den Geldhahn zu."

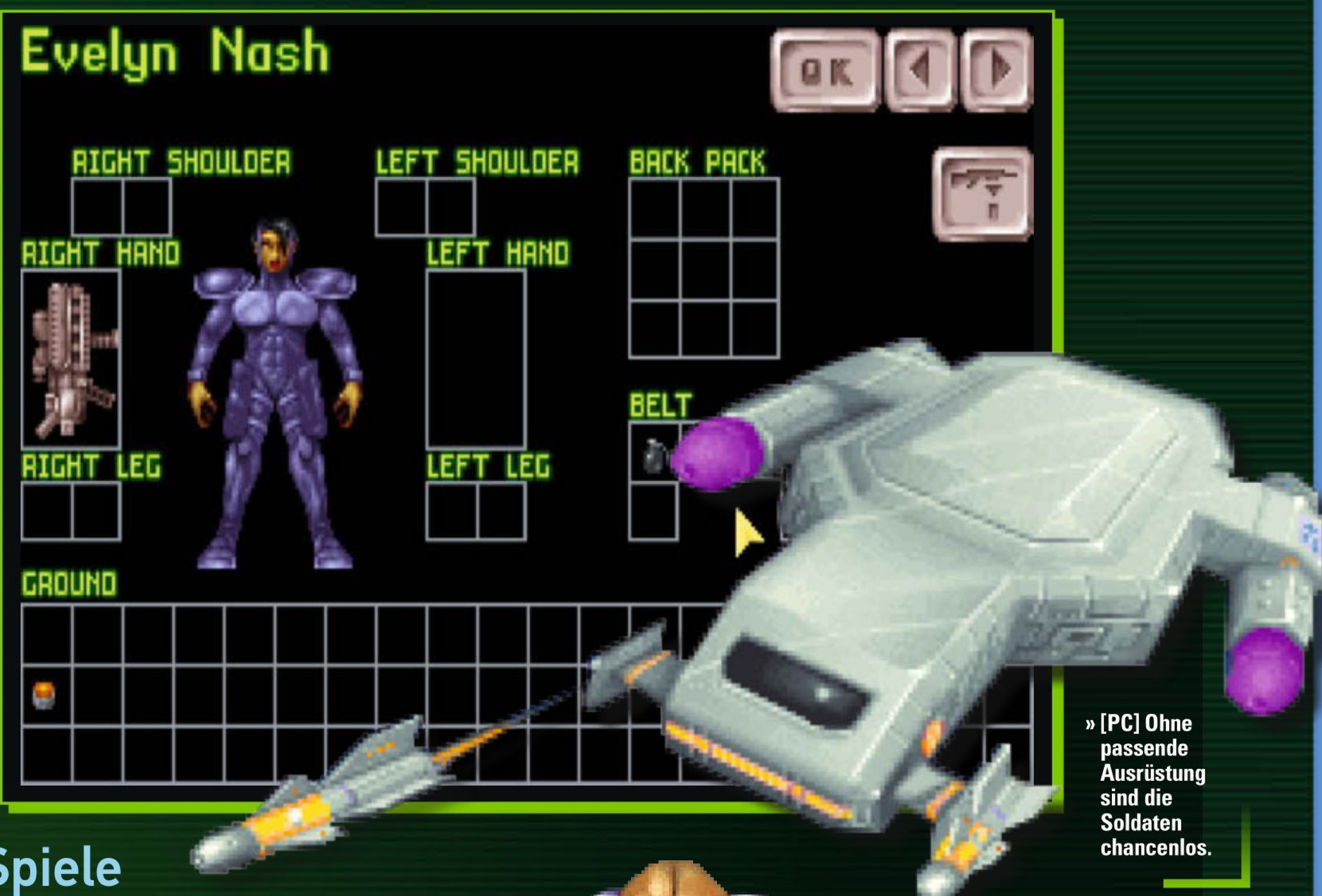
Doch wie kam es zu den zwei Spieletiteln? Julian klärt uns auf: „Das Spiel hieß immer nur *UFO*. MicroProse UK entschied



MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

THE BEARDED LADIES, 2018

■ *Mutant Year Zero* wurde von den *XCOM*-Reboots inspiriert. Auf einer Erde voller Mutanten wird in Echtzeit exploriert und rundenweise gekämpft.



» [PC] Ohne passende Ausrüstung sind die Soldaten chancenlos.

» Rundenbasierte Spiele sollten sich interaktiver anfühlen. « JULIAN GOLLOP

sich für den Untertitel." So klang der Name weniger nichtssagend und es bestand keine Verwechslungsgefahr zur TV-Serie. „MicroProse USA hat den Titel in *X-COM: UFO Defense* umbenannt. Ich weiß nicht, warum."

Der Name *X-COM* setzte sich schließlich durch und die Fortsetzungen ließen „UFO" fallen. Dabei ist es ein Wunder, dass der Erstling überhaupt fertig wurde, angesichts der verwirrten Reaktionen bei MicroProse während Julians Präsentation.

„Ich musste ihnen den Spielablauf erklären. Bedenkt, wie schwierig das war, weil ich nicht auf andere Spiele zeigen konnte – es gab ja kein anderes Spiel dieser Art." Julian wollte einen „Geoscape"-Spielteil haben mit einem Globus, auf dem die Spieler in Echtzeit UFOs abschießen und Basen bauen würden, und einen rundenbasierten „Battlescape"-Modus zur Bekämpfung von Aliens am Boden. Das war so gar nicht der *Civilization*-Anwärter, den MicroProse sich gewünscht hatte!

Mythos Games hatte sich allerdings schon etwas von *Civilization* abgeschaut. „Uns kam die Idee, dass Forschung den Fortschritt antreibt. Und es gab die UFOpedia, so etwas wie ein Archiv für das erforschte Wissen. Aber ansonsten gab es keine Verbindung." Doch nach einiger Überzeugungsarbeit gab MicroProse *UFO: Enemy Unknown* dennoch grünes Licht.

Julian weist uns auf den großen Einfluss von Brettspielen auf das Konzept von *X-COM* hin. „Ich kannte mich mit Tabletop-Spielen aus, besonders mit denen von SPI und Avalon Hill. *Squad Leader* war fantastisch. *Sniper* von SPI nicht, aber es hatte wohl mehr Einfluss auf die Entwicklung von *X-COM* als alles andere. Ich würde sogar sagen, es ist das einflussreichste Spiel meiner Karriere." Denn dem SPI-Titel entstammt das Überwachungsfeuer-Konzept – ein Soldat mit aufgesparten Aktionspunkten kann während des gegnerischen Zugs auf Feinde feuern, die in seinen Sichtbereich eindringen. Die Idee für „Snapshots", also Schüsse aus der Hüfte, stammte dagegen von einem Game-Design-Workshop gleichen Namens aus dem Jahr 1979.

Julian wollte das breite taktische Spektrum von *Sniper*, aber ohne fummeligen Regelwust. „Für ein besseres Spielerlebnis sollte der Computer den Spielern den nervigen Stift-und-Papier-Kram abnehmen." Computer hätten außerdem mehr Hin und Her zwischen Gegnern erlaubt. „Mir war wichtig, dass rundenbasierte Spiele sich interaktiver anfühlen, indem mehr Interaktion zwischen den Figuren innerhalb der Züge stattfindet – also nicht wie beim Schach."

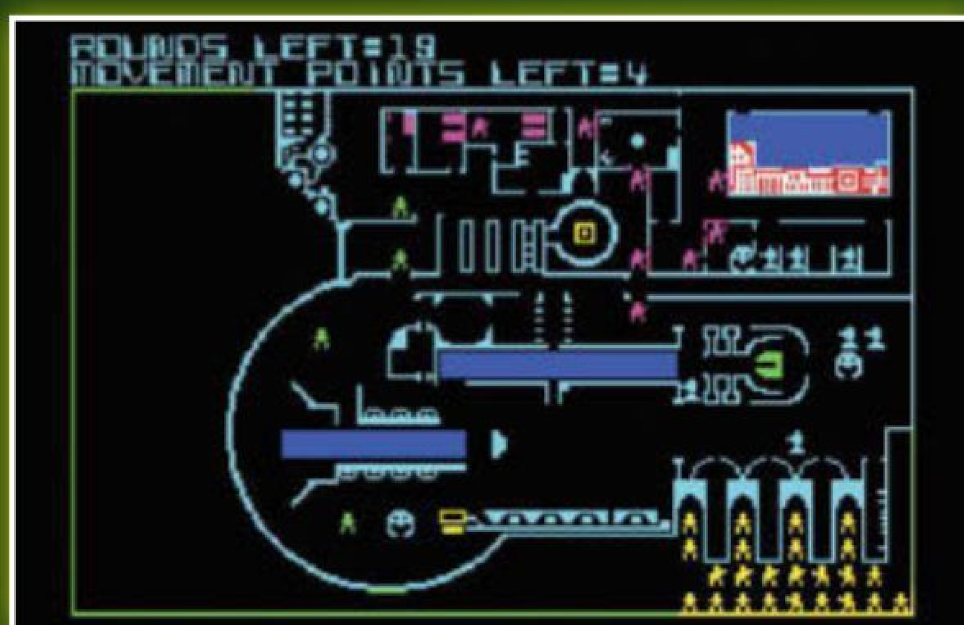
Die tatsächliche Programmierung wurde zum Kraftakt. Die einzigartige Kombination aus Echtzeit- und rundenbasierten Abschnitten stellte Mythos vor große Herausforderungen. „Wir begannen mit dem taktischen Kampfsystem, denn das war technisch am schwersten umzusetzen.", berichtet Julian. Die Demo zu *Laser Squad II* gab ihnen dabei Starthilfe. Darin hatten sie schon isometrische Grafiken und Überwachungsfeuer implementiert. Das ▶



» [PC] Die Basis bietet Platz für neue Gebäude.

GOLLOPS GENIE

Highlights aus dem illustren Portfolio von Julian Gollop.



REBELSTAR RAIDERS
1984

■ Diese SF-Rundentaktik für zwei Spieler entwickelte Julian für den Spectrum. Die Nachfolger erhielten einen Singleplayer-Modus und Gelegenheitsfeuer. Gollop kehrte 2005 mit *Rebel Star: Tactical Command* für den Game Boy Advance zur Serie zurück.



» Gollop hat viele erfolgreiche Strategiespiele entwickelt.



LASER SQUAD
1988

■ *Laser Squad* startete auf dem ZX Spectrum und wurde auf C64, Amstrad CPC, PC. Amiga und Atari ST portiert. Es baute auf *Rebelstar* auf, bot aber mehr Szenarien. Die englischen Traumwertungen verteilte die deutsche Presse nicht.



MAGIC AND MAYHEM
1998

■ Der Titel unter Flagge von Virgin Interactive war als eine Art Fortsetzung von Julians Rundentaktik-Spiel *Chaos: Battle of Wizards* in Echtzeit gedacht. Die Zwischensequenzen nutzten Stopmotion mit Knetfiguren nach Art von Ray Harryhausen.



GHOST RECON: SHADOW WARS
2011

■ Das Rundentaktik-Spiel aus dem Jahr 2011 war ein Highlight des damaligen Line-ups zum Start des 3DS. Die Squad-Kämpfe waren im Vergleich zu *X-COM* einfacher und passten perfekt auf den Handheld.



CHAOS REBORN
2014

■ Julian nutzte Kickstarter, um das Remake von *Chaos* zu finanzieren. Die Kampagne sammelte 210.854 US-Dollar. *Chaos Reborn* erschien im Jahr darauf und fügte den Rundenkämpfen mit Zauberern vor allem Ausrüstung und andere Verbesserungen hinzu.

▶ Team fügte ein Beleuchtungssystem für Kämpfe bei Tag und Nacht hinzu, sowie ein prozedurales Umgebungs-System. Sie bauten kleine Karten aus 10 x 10 Kacheln, die auf Basis des Geländetyps zusammengewürfelt wurden. „Wir wussten, das würde der schwierigste Teil werden, und das war er dann auch. Unser Vertrag mit MicroProse lief über 18 Monate, und die wollten wir zwischen Taktik- und Geoscape-Anteil im Verhältnis zwei zu eins aufteilen.

Das Team hatte Sorge, der Geoscape-Modus könnte viel mehr Zeit brauchen, da der ein grobes 3D-Abbild der Erde nutzte, das Julians Bruder Nick programmierte. „Nach unserem Wissen ist es das erste 3D-Modell der Erde mit einem Tag-Nacht-Zyklus, das es je gab", meint Julian. „Wir besaßen weder 3D-Engines noch -Karten. Damals lief alles mit Render-Technik auf Software-Basis."

Letztlich erwies sich der drehende Globus von *X-COM* nicht als das Zeitgrab, das Julian befürchtet hatte. „Wir konzentrierten uns dann darauf, all die anderen Systeme zu programmieren: die UFO-Abfangjäger, den Basenbau, die Forschung." Wie Julian verrät, saßen sie so lange an den komplizierten Spielsystemen, dass Waffen und Aliens erst am Schluss eingebaut wurden – mit etwas Hilfe von MicroProse.

Für das Design der Aliens beauftrage der Publisher John Reitze.„Er hatte sich tatsächlich so einiges ausgedacht", erinnert sich Julian. „Ich besuchte die Büros von MicroProse in Chipping Sodbury und sah mir auf den Monitoren seine Sprites an, die alle fantastisch waren.

Ich überlegte, was diese Kreaturen im Spiel tun – was sie interessant macht. Eine war ein fliegender Cyborg. Eine andere war der Chrysalid, so ein krabbenartiges Insektending – das erinnerte mich an die *Alien*-Filme und daher kam der Einfall, dass es Soldaten befruchten würde.

Inspiriert von den Zeichnungen entwickelte Julian die Terror-Einheiten – die großen, fiesen Brüder der Standard-Aliens.



» [PC] In *Terror from the Deep* rüstete die X-COM für die Tiefsee auf.



» [PC] Ein Schelm, wer hier an gewisse Lovecraft-Wesen denkt.





» [PC] Laut Julian war es schwer, beim Coden von *X-COM: Apocalypse* den Verkehr zu bändigen.

» Beim Speichern wurde der Schwierigkeitsgrad nicht übernommen. « JULIAN GOLLOP

Er bat um Skizzen dazu, und John schuf Monster wie die furchterregenden Cyberdisks und Sectopods. Im Spiel landeten mehr Aliens, als sich das Team erhofft hatte. *UFO: Enemy Unknown* erschien 1994 auf Amiga und PC und wurde später auf Amiga CD und PlayStation portiert. In den Magazinen erhielt *UFO* Wertungen zwischen 72 % im *Amiga Joker* und 86 % in der *Power Play* – Letztere sicher passender angesichts der Qualität des Spiels und des Umstands, dass es ein bis heute beliebtes Untergenre schuf. Allein die PC-Fassung setzte mehr als 600.000 Einheiten ab – die Hälfte davon in den Vereinigten Staaten.

Nach dem Erfolg von *X-COM* gab MicroProse grünes Licht für einen Nachfolger. *X-COM: Terror from the Deep* entstand jedoch ohne Beteiligung von Mythos. „Wir lizenzierten den Code an MicroProse", stellt Julian klar. „Sie bauten das Spiel auf Basis des Originalcodes mit neuen Assets und neuer Story." Er und sein Team begannen dagegen mit Teil 3 der Reihe: *X-COM: Apocalypse*.

Terror from the Deep handelt von uralten Aliens am Meeresgrund, die 40 Jahre nach *UFO* von einem seltsamen Signal erweckt werden. Die X-COM kommt wieder zusammen, baut Unterwasser-Basen und trägt den Kampf gegen die Aliens an Land und unter Wasser aus. Das Ende mündet in eine Katastrophe, die auf Teil 3 vorbereitet.



» [PC] Mythos war enttäuscht von den „klumpigen" Modellen in *X-COM: Apocalypse*.

Einigen Spielern war Teil 1 zu leicht gewesen, daher drehte MicroProse die Schwierigkeit auf. Nun gab es aber Beschwerden, *Terror from the Deep* sei viel zu schwer. Was war los? Schuld war ein Bug im ersten *X-COM*, wie Julian erklärt. „Beim Speichern wurde der gewählte Schwierigkeitsgrad nicht übernommen. Beim Laden wurde also immer der Standard-Schwierigkeitsgrad eingeschaltet. Das war die niedrigste Stufe, meine ich."

Er fährt fort: „Wir nutzten ein dynamisches Schwierigkeitssystem", so Julian. „Hattest du den Aliens eine Abreibung verpasst, zog das Wachstum ihres Fortschrittsbalkens etwas an. Anders hätten wir so ein systemisches Spiel mit all den Interaktionen nicht balanciert bekommen." Er denkt, die dynamische Schwierigkeit hat den Speicher-Fehler vor den Beta-Testern verborgen. Und sie führte auch tatsächlich dazu, dass das Spiel nach einer Weile schwieriger wurde, weil die stärkeren Aliens früher auftraten.

Während MicroProse für *Terror from the Deep* quasi dem ersten Teil einen neuen Anstrich verpasste, verfolgte Julian ganz andere Ambitionen. Im dritten Teil lebt die Menschheit 50 Jahre nach dem apokalyptischen Ende von *Terror from the Deep* in riesigen, autarken Städten. Julian sieht den Einfluss dafür in der Mega-City One aus *Judge Dredd*.

Statt die ganze Erde zu verteidigen, oblag dem Spieler in *X-COM: Apoca-* ▶

PHOENIX POINT: AUS DER ASCHE

Mit *Phoenix Point* kehrt Julian Gollop zur *X-COM*-Formel zurück.

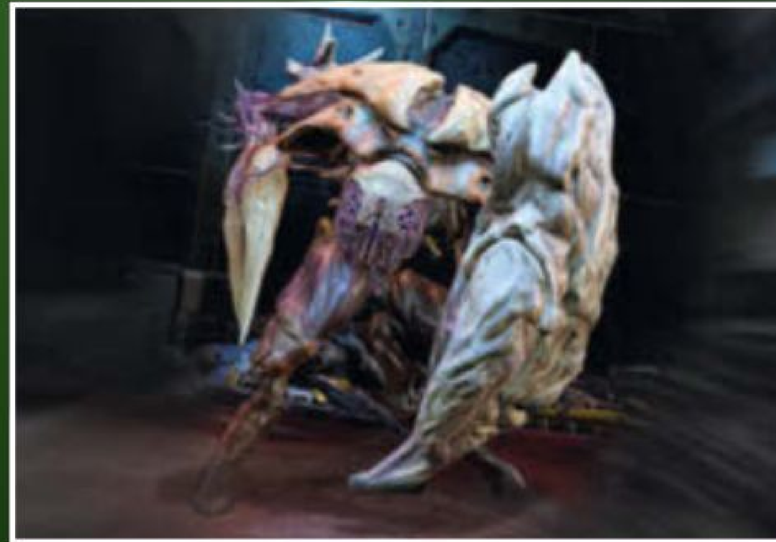
Die letzten Jahre ackerte Julian Gollop fleißig an *Phoenix Point*. Der Titel knüpft nicht nur an *X-COM* an, sondern erlaubt Gollop, ungenutzte Konzepte wieder aufzunehmen. „Darin stecken so einige Einflüsse von *X-COM: Apocalypse*, dem originalen *X-COM* und auch dem unvollendeten *Dreamland Chronicles*", freut sich Julian. „Ich sehe darin eine Fortsetzung meiner Arbeit aus den 90ern."

Zur Story: Die Menschheit wird von Lovecraft-Scheusalen bedrängt, daher muss der Spieler ähnlich wie in *Dreamland* den Widerstand unterstützen. Oberflächlich ähnelt es dem *XCOM*-Reboot von 2K, doch es gibt klare Unterschiede, etwa das Zielen aus der Ego-Perspektive. Außerdem werden Treffer nicht durch Würfeln ermittelt: Ihr zielt mit einem großen, runden Fadenkreuz. Füllt der Gegner dieses komplett aus, treffen auch alle Schüsse – somit geht kein Schuss aus nächster Nähe daneben.

Wirklich innovativ wird es jedoch bei den Gegnern, die sich dank modularer Körper entsprechend euren Aktionen verändern. Ein Krabbenwesen etwa könnte seine Schere in einen Schild umwandeln. Erweist sich das als effektiv, wirft euch der Gegner mehr Wesen diesen neuen Typs entgegen. Alle Mutationen zu balancieren war nicht leicht für Snapshot Games. Die komplexeste Kreatur soll circa 600 mögliche, einzigartige Kombinationen haben. Nach einigen Verschiebungen steht die Veröffentlichung nun bald bevor: Noch im Dezember 2019 soll *Phoenix Point* erscheinen.



» [PC] In *Phoenix Point* visiert ihr einzelne Körperteile an.



» [PC] Modulare Kreaturen könnten ein Highlight von *Phoenix Point* werden.



» [PC] *X-COM: Interceptor* setzte auf Echtzeit-Weltraumkämpfe.



▶ *lypse* der Schutz einer einzigen Stadt – Mega-Primus. Doch diverse Organisationen, mit denen man sich gut stellen musste, verkomplizierten die Sache. „Die Megastädte sollte eine abscheuliche Parodie existierender Großstädte sein", so Julian. „Fraktionen, Gangs und Firmen wetteifern um Einfluss und Kontrolle – und jeder ist korrupt."

Die Aliens konnten sich dieses Mal direkt in eure Stadt teleportierten. Gleichzeitig reagierten die Firmen auf Kollateralschäden an Mega-Primus oder liefen Gefahr, von Aliens unterwandert zu werden.

Zu allem Überfluss lief nun alles in Echtzeit ab (aber es gab eine Option für Rundentaktik-Kämpfe). Julian erinnert sich an die Kopfschmerzen, die ihnen die Entwicklung eines so komplexen Echtzeitspiels beschert hat. „Die KI musste auch in Echtzeit arbeiten – und dann waren da die ganzen Probleme in Sachen Animationen und Timing."

Die Entwicklung zog sich rund zweieinhalb Jahre hin, die von Streit mit dem Publisher geprägt waren. „MicroProse hat es mit der Grafik nicht recht hinbekommen", klagt Julian. „Sie haben alle Grafiken intern gemacht: Sie hatten ein größeres Art-Team, und einige Designs, wie die retrofuturistischen Autos, waren toll." Doch das Team hatte sich auf 3D-Grafik versteift, und Julian war wenig begeistert vom Ergebnis. „Ihre Ideen waren zu hochgestochen. Ein bekannter Science-Fiction-Künstler, der schon viele Buchcover illustriert hatte, baute sehr aufwendige Knetmasse-Aliens. Die scannten sie in 3D und renderten das. Ich habe die Knetmodelle gesehen. Die hatten wahnsinnige Details, die sie nicht ins Spiel übernehmen konnten." Trotz seiner Unzufriedenheit gab es nichts, was Julian tun konnte. „Sie waren dermaßen ambitioniert, ganz brillantes Zeug zu schaffen – und am Ende sah die Figuren aus wie Maskottchen."

Nach *X-COM: Apocalypse* endete Julians Beteiligung an der Reihe. Mythos Games unternahm den Versuch eines geistigen Nachfolgers mit *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, in dem Dino-artige Aliens die Erde erobern. Doch da Mythos keinen Publisher dafür fand, wurden das Projekt und das Studio 2001 abgewickelt.

Ein wenig von *Dreamland* lebt weiter in *Phoenix Point*, dem aktuellen Titel von Gollops neuem Studio Snapshot Games. „Einige Ideen, wie das Anvisieren von Körperteilen und das Zielen aus der Ego-Perspektive, gab es schon 2000 in *Dreamland*. Auch beim Geoscape gab es Ähnlichkeiten zu *Phoenix Point*: Aliens bauen große Komplexe, die du nach wichtigen Materialien durchsuchst."

Während Mythos an *Dreamland Chonicles* scheiterte, führte MicroProse die *X-COM*-Reihe fort und entfernte sich immer mehr vom rundenbasierten Original. *X-COM Interceptor* aus dem Jahr 1988 positioniert sich auf dem Story-Zeitstrahl vor *Apocalypse* und verlegte den Kampf ins All, wo die Firmen neue Ressourcen zum Wiederaufbau der Erde suchen. Der Titel vermischte Basenbau und Echtzeit-Flugsimulation – Spieler saßen im Cockpit eines Raumjägers und schossen Alienhorden ab.

Trotz einiger guter Wertungen – die *Power Play* vergab 85 % – war *X-COM In-*

» Sie wollten Brillantes schaffen – und das Ergebnis sah aus wie Maskottchen. «

JULIAN GOLLOP

terceptor ein Ladenhüter, der kaum etwas von der DNS früherer *X-COM*-Titel hatte und laut Julian mehr eine Tangente als eine Fortsetzung darstellte. Zu dieser Zeit wurde MicroProse von Hasbro Interactive aufgekauft und 2001 an Infogrames weiterverscherbelt. In den Jahren dazwischen veröffentlichte Hasbro zwei weitere Einträge in die *X-COM*-Reihe. 1999 erschien der Budget-Titel *X-COM: First Alien Invasion* als Teil von Hasbros „Email Games“. Die vereinfachte Version von *X-COM* war nur über E-Mail spielbar – bis Hasbro die Server abschaltete. Das 2001er *X-COM: Enforcer* war ein reiner Third-Person-Shooter ohne Strategiemodus, in dem Spieler als Enforcer-Roboter Alien-Invasoren ausschaltet. Auch dieses Spin-off stieß auf wenig Gegenliebe.

Enforcer entstand aus den Resten zweier auf Eis gelegter Spiele: *X-COM: Genesis* und *X-COM: Alliance*. Wie Julian erzählt, sollte *Genesis* eine Rückkehr zu den Wurzeln im 3D-Gewand darstellen und entstand beim Team von Dave Ellis von MicroProse Chapel Hill, das schon an *Interceptor* gearbeitet hatte. Die Veröffentlichung war für 2001 angesetzt, doch Hasbro zog Ende 1999 den Stecker von Spiel und Studio.

Die Entwicklung von *X-COM: Alliance* wiederum begann schon 1996 bei MicroProse UK und spielte sich wie das Amigaspiel *Hired Guns* von DMA Design (heute Rockstar North), bei dem vier Fenster die Perspektiven jedes Soldaten eines Vierertrupps darstellten. Hasbro schloss 1999 auch das britische Büro, verlagerte das Projekt in die USA, stampfte es dann ein – und die Assets flossen in das viel simplere *X-COM: Enforcer*. 2001 wurde *Alliance* kurz von Infogrames wiederbelebt, aber 2002 endgültig verworfen.



» [PC] ***X-COM Enforcer*** **war ein purer Shooter ohne Taktik-Anteile.**

Julian entsinnt sich, *Alliance* während der E3 1999 an einem Stand gesehen zu haben. „Ich habe es ausprobiert und ein Typ von MicroProse sprang herbei, da sonst niemand spielte. „Kennen Sie *X-COM*?“, fragte er und ich antwortete: „Ja, ein wenig.“ Die separaten Kamerawinkel für jedes Squadmitglied in dem Ego-Shooter erschienen Julian interessant. „Ich weiß noch, dass meine Figur nach zwei Minuten anfing, in einem seltsamen 60-Grad-Winkel nach oben zu stehen. Es war nicht wirklich spielbar.“

Julian bedauert den traurigen Werdegang der *X-COM*-Reihe. „Es endete alles ziemlich jämmerlich.“ Da vergisst er aber wohl den erfolgreichen Serien-Reboot *XCOM: Enemy Unknown* von Firaxis im Jahr 2012, dem 2016 nicht nur ein starker Nachfolger folgte, sondern das mit seinem Zwei-Phasen-statt-Aktionspunkte-System zahlreiche andere Rundentaktik-Spiele beeinflusst hat. Noch im Dezember 2019 soll Gollops eigenes *Phoenix Point erscheinen.* Auf dieses Erbe seiner alten Serie kann er wirklich stolz sein. *

AUS X-COM WIRD XCOM

So belebten Firaxis und 2K die Reihe wieder.



XCOM: ENEMY UNKNOWN

2012

■ Mit dem Reboot hauchte Firaxis der brachliegenden *X-COM*-Marke wieder Leben ein. Es blieb dem rundenbasierten Original treu, vereinfachte und aktualisierte aber viele von dessen Systemen.

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

2013

■ Der von 2K Marin umgesetzte Third-Person-Taktik-Shooter kam nach einigen Geburtswehen zur Welt. Er behandelte die alternative Story, wie die XCOM in den 60er Jahren zur Hochphase des Kalten Krieges entstand.





XCOM: ENEMY WITHIN

2013

■ Der DLC für *Enemy Unknown* fügte dem Hauptspiel etliche Features hinzu, darunter Cyborg-Soldaten, Verteidigungsmissionen in der Basis und die feindliche Fraktion der EXALT – zu den Aliens übergelaufene Menschen.

XCOM 2

2016

■ Die Fortsetzung geht davon aus, dass die XCOM den Kampf gegen die Aliens verlor. Wie in Gollops geplanten *Dreamland Chronicles* kontrolliert der Feind die Erde und die Spieler führen den Widerstand an. Zu den Verbesserungen gehörte die größere Missionsvielfalt.





XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

2017

■ Die Erweiterung zur Kampagne brachte mit den „Auserwählten“ drei mächtige, immer wiederkehrende Feinde. Dazu gab es neue Missionstypen, eine neue Rebellengruppe und Zombies, die Menschen und Aliens attackierten.

ANZEIGE

Games mit Retro-Flair im Nintendo eShop

NINTENDO SWITCH-SPIELE



Im Nintendo Switch eShop warten nicht nur brandneue Kracher auf euch. Sondern auch Remakes alter Klassiker sowie Indie-Titel, die Retroherzen höher schlagen lassen – sei es grafisch oder spielmechanisch. Wir stellen euch Spiele vor, mit denen Herbst und Winter bestimmt nicht langweilig werden!



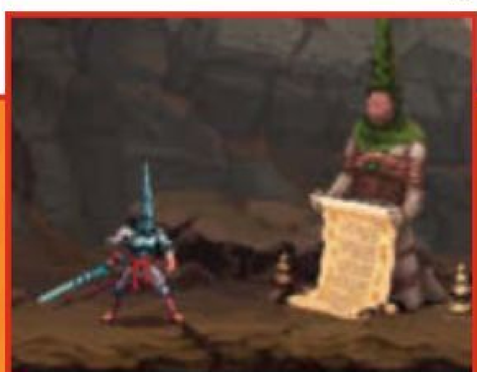
Blasphemous

Im südspanischen Sevilla sitzt das Indie-Studio The Game Kitchen und rührt dort ausgewählte Zutaten zu einem wohlschmeckenden Pixel-Action-Adventure zusammen. Die spielmechanischen Hauptingredienzien von *Blasphemous* stammen aus *Castlevania* und *Dark Souls*, angerichtet wird nach Art der spanischen Inquisition und mit optischen Einflüssen der Prozessionen während der Semana Santa, der spanischen Karwoche. Obendrauf gibt's Dornen, Klingen und viel Pixelblut.

Euer Held erkundet nichtlinear die düsteren 2D-Landschaften von Cvstodia (lies: Custodia), wo albtraumhafte Gegner auf ihn warten. Angetrieben wird er nicht von Gier oder Heldentum, er will keiner Prinzessin Herz erobern. Er sucht nur eines: Erlösung. Dazu schwingt der mit auffällig hohem Helm bewehrte Recke das Schwert Mea Culpa („Meine Schuld"). Dieses lässt sich im Spielverlauf in mehreren Stufen ausbauen und wird so immer mächtiger, erlaubt fortgeschrittene Kombos oder feindzerspratzende Spezialangriffe.

Bei Spielmechanik und häufigen Hüpf-Einlagen stehen die *Castlevania*-Anleihen im Vordergrund, *Dark Souls* steuert vor allem den Schwierigkeitsgrad und das Wiederbelebungssystem mittels „Leuchtfeuern" (hier: kerzengeschmückte Altäre) bei. Noch mehr aber borgen sich die Spanier die düstere Atmosphäre von *Dark Souls*: Wie in diesem müsst ihr euch die Hintergrundgeschichte aus obskuren Hinweisen erarbeiten, liegt eine tiefe Trostlosigkeit über der Spielwelt, schimmern Verzweiflung und Wahnsinn durch die Worte der gequälten Seelen, die euch begegnen. Ihr wisst anfangs nur, dass ihr der „Büßer" seid, der das „Wunder" rückgängig machen soll, das Cvstodia ins Verderben stürzte. Die Sprachausgabe ist gelungen, teils seht ihr in Gesprächen auch Nahaufnahmen eures Gegenübers.

Es gibt Gründe, dass der Nintendo eShop-Titel eine USK-Freigabe „nicht unter 18 Jahren" hat. Kleinere Feinde köpft, zerschneidet oder zertritt der Büßer ohne Gnade. Das Blut getöteter Bosse sammelt er in seinem Helm und setzt ihn sich auf. Generell wird euch ein Sammelsurium grotesker und gemeiner Obermotze vorgesetzt, die euch jeweils eigene Taktiken abverlangen. Gegen die vielfältigen Standardgegner helfen gute Reflexe, Springen und rechtzeitiges Parieren. RPG-Attribute kennt *Blasphemous* keine, aber ihr könnt euren Helden durch Relikte, Rosenkranz-Perlen, Gebete und Schwertherzen immer stärker machen.



Ori and the Blind Forest: Definitive Edition

Viereinhalb Jahre hat es gedauert, bis das Action-Adventure *Ori and the Blind Forest* vom PC auf die (damals natürlich noch gar nicht existente) Nintendo Switch gekommen ist. Und es ist auf der Hybrid-Konsole genauso prächtig und faszinierend wie eh und je! Doch täuscht euch nicht: Hinter der betörend schönen Grafik mit ihren farbenfrohen Lichteffekten und der perfekt passenden, märchenhaften Musik verbirgt sich ein ziemlich forderndes „Metroidvania": Ihr erkundet die große, offene Welt nach Gutdünken, nur werdet ihr diverse Bereiche erst erreichen können, wenn ihr die richtige Fähigkeit erlernt habt.

Der böse Kuro hat den Wald vergiftet, in dem Ori und seine Adoptivmutter leben – und durch Kuros feige Attacke sterben. Doch das Lichtwesen Sein ruft Ori als Geist zurück, auf dass er versuche, dem Stammvater-Baum seine Stärke wiederzugeben und so Kuro zu besiegen. Und zwar vor allem durch gekonntes Klettern und Springen in kniffligen Plattform-Passagen.

Auf einer Übersichtskarte seht ihr jeweils euer nächstes Ziel – wie ihr dorthin kommt, müsst ihr selbst herausfinden. Neben Fähigkeiten-Gadgets (etwa für den Doppelsprung oder zum Schweben) könnt ihr Sammelobjekte finden, die teilweise eure Lebensenergie steigern. Außerdem schaltet ihr über Lernpunkte weitere Skills frei. So bewirkt ihr beispielsweise, dass ihr beim Speichern Lebensenergie zurückerhaltet.





Devil Engine

In diesem Seitwärtsscroller fliegt ihr in bester *Darius*-Manier geradewegs in die Kugelhölle. Was euch hier Myriaden von Gegnern an Projektilen, Plasmakugeln, Pillen (sic!) und Co. entgegenschleudern, passt nicht nur auf keine Kuhhaut, sondern oft genug kaum auf den Nintendo-Switch-Bildschirm. Dort müssen ja aber auch noch die kleinen, mittleren und großen Gegner Platz finden – von den zahllosen Explosionen ganz zu schweigen! Kurzum: Es ist ebenso befriedigend wie schwer, bei *Devil Engine* alles in die Luft zu jagen und die Levels zu meistern.

Genreüblich sammelt ihr Extras auf und trefft am Ende jeder der grafisch abwechslungsreichen Stages auf zumeist riesige Bosse, etwa grüne Cyberwürmer, flammenwerfende Schweberoboter oder mit mehreren Flak-Geschützen plus Hauptkanone bewaffnete Gigantopanzer.

VASARA Collection

Gleich zwei Spielautomaten-Umsetzungen, nämlich *Vasara* und *Vasara 2*, erhaltet ihr mit diesem Nintendo eShop-Produkt. Über beide Spiele hinweg kämpft ihr als (im weitesten Sinne) Samurai nicht nur gegen Schwertkämpfer, sondern auch Panzer, Roboter und große Kriegsschiffe. Dass eher pausenlose Action als historische Akkuratesse auf dem Plan steht, lässt sich also erahnen …

Natürlich sind die neun Helden, zwischen denen ihr wählen könnt, Persönlichkeiten aus der japanischen Geschichte, und zumindest in der Theorie bilden die Science-Fiction-Ballereien historische Schlachten nach. Allerdings hättet ihr mit Schwertern allein wohl wenig Chancen gegen futuristische Soldaten, weshalb ihr auch traditionelle Schusswaffen einsetzen dürft. Je nach dem gewählten Charakter (und einigen Gabelungen im Spiel) erlebt ihr ganz unterschiedliche Spielverläufe pro Partie. Außerdem haben die Helden jeweils eigene Kampffertigkeiten, die sich ebenfalls stark auswirken.

Die *VASARA Collection* bietet nicht nur den klassischen vertikalen Modus (mit statischen Bereichen links und rechts): Neu für Nintendo Switch sind ein Breitbild-Modus fürs ganze Display sowie die Option, mit vier Spielern lokal an einer Konsole im Koop zu spielen. Beide Teile unterscheiden sich grafisch und spielerisch kaum, allerdings habt ihr in *Vasara 1* eine klassische „Smart Bomb“, während ihr im Nachfolger einen Special Move verwendet, der sich je nach Charakter unterscheidet und nicht nur massiven Schaden austeilt, sondern euch währenddessen auch beschützt.





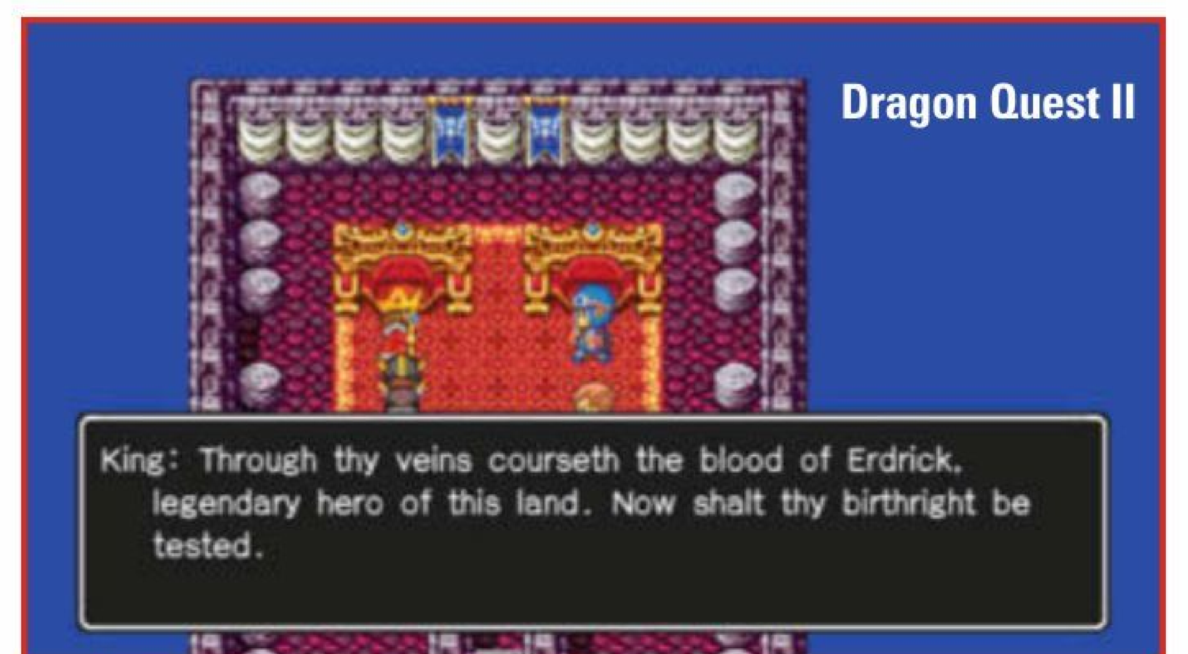
Dragon Quest III

DRAGON QUEST I–III

Während im September 2019 der neueste, elfte Teil der *DRAGON QUEST*-Serie auf Nintendo Switch für Furore sorgte, erschienen ungefähr zeitgleich auch die drei Titel der ersten Trilogie im Nintendo eShop: *DRAGON QUEST* (ursprünglich von 1986), *DRAGON QUEST II: Luminaries of the Legendary Line* (1987) und *DRAGON QUEST III: The Seeds of Salvation* (1988). Dabei wurde der ursprüngliche Pixel-Look auf den Landkarten sowie beim Dungeon-Erkunden, wenn auch in höherer Auflösung, beibehalten. Demgegenüber zeigen sich die putzigen Feinde in den klassischen JRPG-Rundenkämpfen modernisiert, sie haben nun einen Cartoon-Look.

Die drei Spiele sind einzeln erwerbbar und liegen auf Englisch, Koreanisch und Chinesisch vor. Während Teil 1 noch sehr simpel ist, baut Teil 2 das Prinzip deutlich aus (so steuert man nun drei Helden), und *DRAGON QUEST III* – storytechnisch das Prequel zum ersten Teil – legt noch mal einen drauf: Die Gruppe besteht nun aus vier Helden, von denen nur der Hauptheld vorgegeben ist, es gibt unterschiedliche Berufe, die Spielwelt ist nun beeindruckend groß. Und zum ersten Mal finden sich die typischen Mini-Medaillen im Spiel (in der Original-Famicom-Fassung waren sie aber noch nicht enthalten). Hat man genügend Medaillen gesammelt, kann man sie gegen besondere Gegenstände wie ein Ninjakostüm, einen Stärkering oder den „gesegneten Bikini“ eintauschen.

Übrigens: Erdrick, der Held von *DRAGON QUEST III*, ist nicht nur Vater des noch namenlosen Helden in *DRAGON QUEST I* (der nachträglich Alef getauft wurde) und Vorfahr des Prinzen von Lorasia aus Teil 2, sondern auch ein entfernter Ahne des Protagonisten aus dem elften Teil. Und der heißt abermals Erdrick.



Dragon Quest II



Dragon Quest III

X-Multiply

Wer angesichts des Screenshots sofort an *R-Type* denkt, liegt fast richtig: *X-Multiply* stammt wie jenes wesentlich bekanntere Ballerspiel vom Entwickler Irem. Auch das Konzept ist ähnlich: Mit eurem Raumschiff fliegt ihr von links nach rechts durch die scrollenden 2D-Levels, schießt Gegner ab und sammelt Upgrades ein.

Wie in R-Type besteht der Bossgegner des zweiten Levels aus einem großen Mutterschiff. Wobei „groß“ relativ ist: Laut Hintergrundstory steuert ihr einen mikroskopisch kleinen Kampfjäger durch die Blutbahn eines Menschen, in dem sich die Königin fieser Aliens eingenistet hat. Sieben Levels, die einzelne Organe symbolisieren, gibt es im Spiel.

Für *X-Multiply* erfand Irem tentakelartig am Schiff befestigte Extrawaffen, die danach, leicht abgewandelt, als „Flexible Force“ (roter, blauer oder gelber Laser mit unterschiedlichen Fähigkeiten) auch in *R-Type Final* Verwendung fanden.







Nintendo eShop

© 2019 Nintendo



SHADOW DANCER

Nicht nur mit euch, sondern auch mit eurem Hund müssen es die Terroristen in der Fortsetzung zu *Shinobi* aufnehmen, dem 1987 erschienenen Superhit von Sega. Also geht noch mal Gassi mit ihm und poliert eure Shuriken: Es ist an der Zeit, die in der Stadt verstreuten Bomben zu entschärfen und die dafür verantwortliche Verbrecherorganisation zu beseitigen.


BOMBE

Ende der 80er Jahre war der Platz in den Spielhallen besonders hart umkämpft. 1987 wurde dann Segas *Shinobi* zum Megahit und begründete in der Folge eine ganze Serie. In *Shinobi* schlüpft der Spieler in die Rolle des legendären Ninjas Joe Musashi, um die umtriebige Terroristenorganisation Zeed aufzuhalten.

Der Erfolg des Automaten führte zu mehreren Arcade-Ablegern, zudem schaffte es die Reihe auch auf die Heimcomputer und Konsolen. In *Shadow Dancer*, dem 1989 erschienenen Sequel zu *Shinobi*, gibt es allerdings einige Unterschiede zum Serienvater. So steuert der Spieler diesmal einen namenlosen Ninja und seinen treuen Vierbeiner; nur die zu bekämpfenden Terroristen bedrohen noch immer die Freiheit der Menschheit, auch wenn sie nun Asian Dawn heißen. Weitestgehend gleich bleibt die Spielmechanik. Der Protagonist wird von links nach rechts über den Bildschirm gesteuert und springt über Plattformen und Abgründe, während er von allen Seiten von Terroristen angegriffen wird. Für ordentlich Abwechslung ist dennoch gesorgt: So gibt es eine große Gegnervielfalt, von klas- ▶



» Euer treuer Hund begleitet euch von Anfang an.



» Erinnert ihr euch noch an die erste Folge von *Lost*?

DER SHINOBI



sischen prügelnden Kontrahenten über Messerwerfer bis zu schwerttragenden Angreifern.

Wie auch in *Shinobi* könnt ihr euch als Ninja in *Shadow Dancer* auf euren niemals endenden Vorrat an Shurikens verlassen. Bis zu vier Wurfsterne dürft ihr werfen, um danach nah herankommende Gegner elegant durch die kurze Klinge zu beseitigen. Das Spiel wurde auf dem 1989 neu erschienenen System-18-Board von Sega entwickelt, welches dem Vorgängermodell, dem System-16-Board, weit überlegen war.

Der Automat bietet als Steuerungsoption klassisch einen Joystick und drei Knöpfe, für Sprung, Angriff und die Spezialattacke. Letztere löst einen mächtigen magischen Angriff aus, der besonders gegen die Bosse am Ende eines jeden Levels nützlich ist. Leider ist der Angriff auch nur einmal in jeder Stage auslösbar, weswegen man ihn sich für die mächtigsten Gegner aufspart. Der Joystick wird auch für Sprünge auf die verschiedenen Ebenen genutzt, meist um weitere Gegner oder die im Spiel vorkommenden Bomben zu erreichen. Eure gefährlichste Waffe ist allerdings euer treuer Hund. Der macht euch durch gezieltes Bellen auf Gegner aufmerksam, kann aber auch direkt per Frontalangriff auf eure Gegner losgelassen werden (per Angriffsknopf in geduckter Haltung). Hat er einmal zugeschnappt, hält euer Vierbeiner den ▶

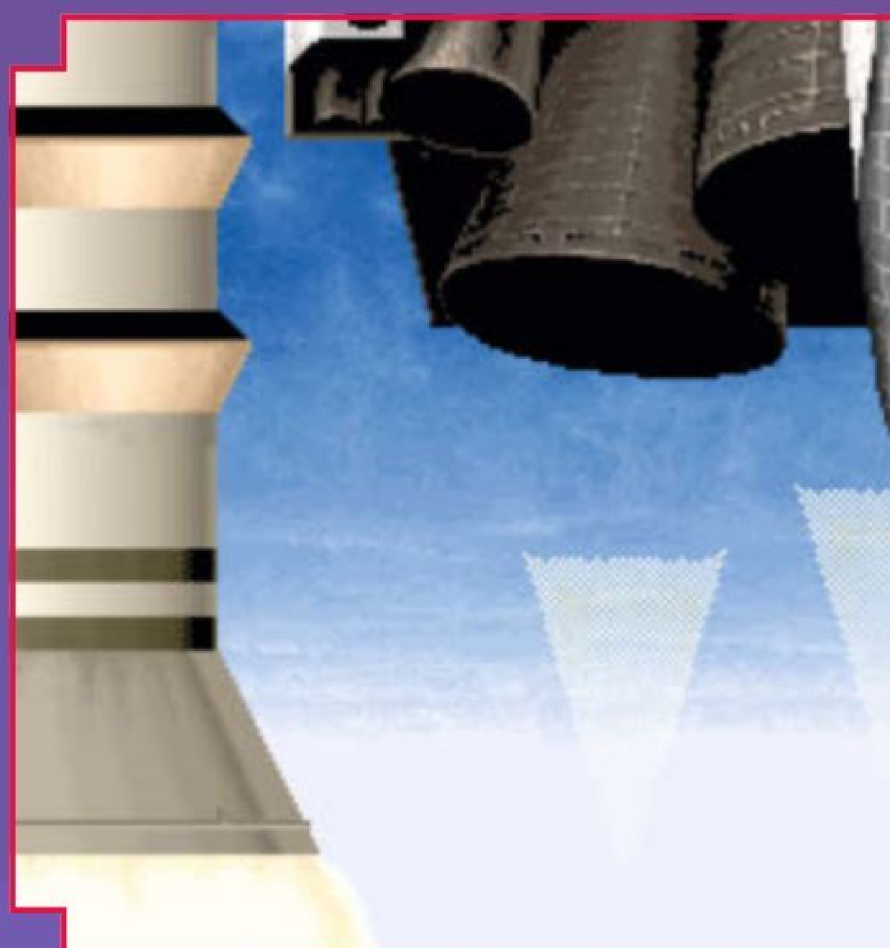


» Das (hier fehlgeschlagene) Minispiel.



MOLOTOW

» Achtung vor den Frisbees dieses finsteren Schurken!



» Seid ihr erfolgreich, kann das Spaceshuttle starten.





KONVERSION-KAPRIOLEN



AMIGA

Meist fallen Heimcomputer-Versionen im Vergleich ab, diese Amiga-Portierung ist jedoch sehr gut gelungen. Die Musik kann sich sogar mit der Arcade-Version messen. Diese Umsetzung basiert auf der Atari-ST-Version, wurde allerdings durch schärfere Texturen und den verbesserten Klang deutlich aufgewertet.



ATARI ST

Wie auch der Amiga-Port ist die Atari-ST-Version gut gelungen. Sie erschien zwei Jahre nach dem Automaten. Die Spielmechanik hat dadurch natürlich nichts von ihrer Schwierigkeit verloren. Die Grafik ist gelungen, und abgesehen von dem etwas blechernen Sound handelt es sich um eine gute Umsetzung.



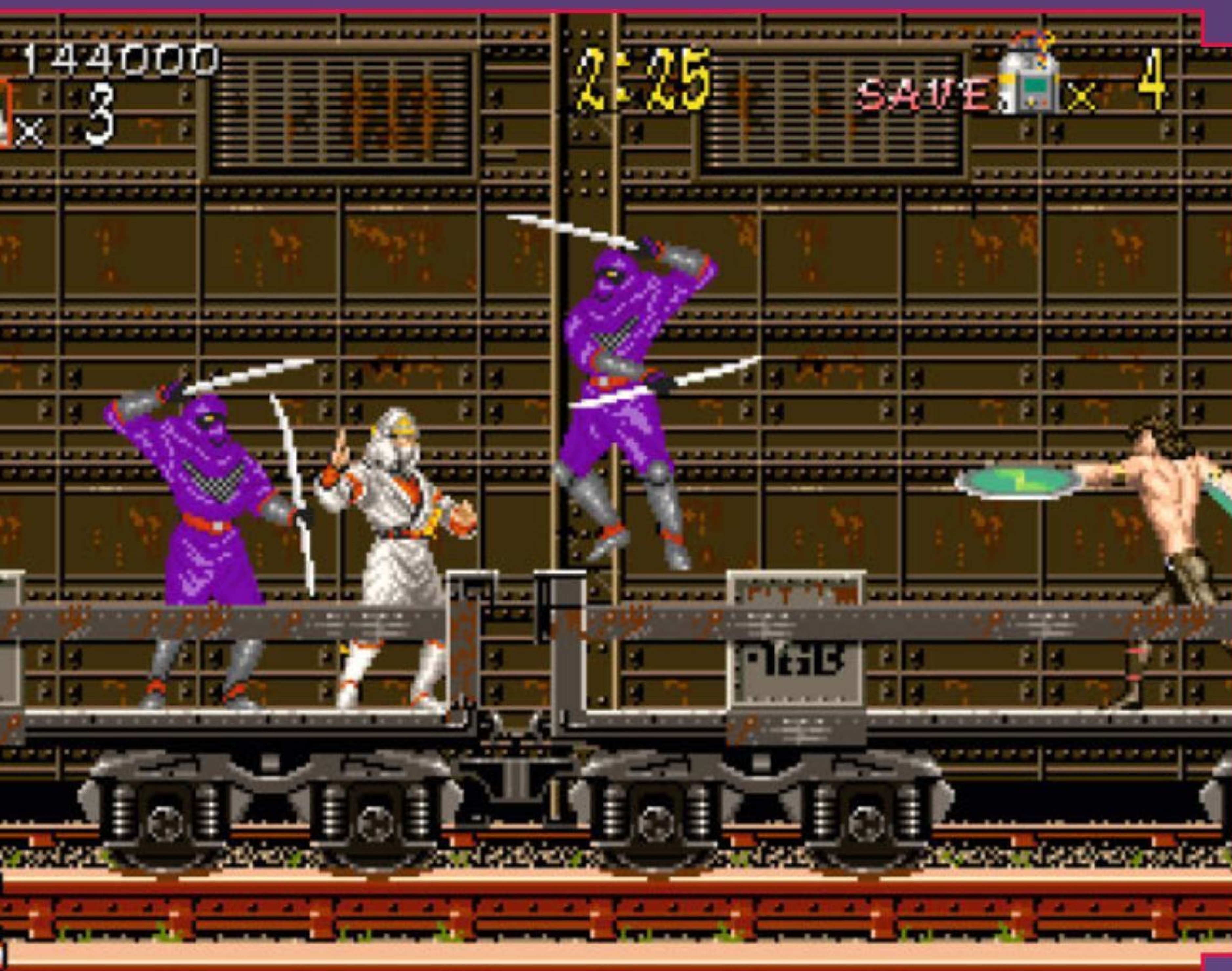
COMMODORE 64

Shadow Dancer ist auf dem Commodore 64 etwas langsamer und wird zusätzlich noch durch einige Probleme mit der Spawnrate der Gegner ausgebremst. Wer über diese Frustrationsquellen hinwegsehen kann, wird mit einem ansonsten gut funktionierenden Port belohnt.



DAVE SEMMENS





» Auch auf Zuggleisen werdet ihr in hitzige Gefechte verwickelt.





Der Programmierer hinter den Schneider- und ZX-Versionen von *Shadow Dancer* verrät uns ein paar Ninja-Geheimnisse.

RG: Wie bist du zu der Arbeit an *Shadow Dancer* gekommen und mit wem hast du an dem Spiel gearbeitet?
DS: Eine Firma namens Images Ltd. fragte mich, ob ich die ZX-Spectrum- und Schneider-Versionen des Spiels übernehmen möchte. Ich war der Hauptprogrammierer. Zusätzlich gab es noch einen Grafiker, Doug Townsley, und einen Sounddesigner.

RG: Kanntest du *Shadow Dancer* schon vorher?
DS: Ich hatte das Spiel vorher noch nie gesehen. Als ich am Firmensitz von Images war, konnte ich das Spiel zum ersten Mal anspielen. Dazu bekam ich ein VHS-Video mit einem kompletten Spieldurchlauf. Selbst habe ich das Spiel tatsächlich nur einmal durchgespielt. Auch den Code des Spiels bekamen wir nicht.

RG: Es war ein ziemlich komplexes Spiel, insbesondere für den ZX Spectrum. Auch der Hund des Protagonisten kann dabei sicher nicht geholfen haben …
DS: Ein großes Problem war das Abspeichern der Animationen. Der eigene Held bestand aus Beinen, Körper und Armen, also konnten wir die Animationen leicht anpassen. Aber für den Hund gestaltete sich das schwieriger. Es war ziemlich kompliziert, alle Animationen entsprechend zu komprimieren; aber das war ein grundlegendes Problem des Spectrum.

RG: Wir finden, dir ist ein guter Port gelungen. Warst du mit dem Endergebnis und der Resonanz zufrieden?
DS: Ja, ich glaube es ist eine gute Version, inklusive aller Levels und der Endbosse. Selbst einige zusätzliche Effekte konnten wir noch einbauen. Meistens habe ich schon auf die Testergebnisse geachtet. Einerseits natürlich als Kritik an meiner Arbeit, andererseits auch als Hilfe für zukünftige Projekte, wenn meine Spiele gut bewertet wurden.



SCHNEIDER CPC
■ Die Umsetzung der Spectrum-Version mit mehr Farben und besserem Sound. Dafür aber, wie bei der C64-Fassung, mit gedrosselter Geschwindigkeit. Auch wenn das Spiel dadurch einiges an Faszination einbüßt, fallen durchaus liebevolle Details bei dieser Version auf.



MASTER SYSTEMS
■ Im Gegensatz zu den Bonus-Features der Mega-Drive-Version handelt es sich um einen „bloßen" Port des Spielautomaten mit ein paar Einsparungen im Zuge der technischen Limitierungen. Als größte Einschränkung kämpft euer Hund nicht ständig mit, sondern muss für gezielte Attacken im Kampf gerufen werden.



ZX SPECTRUM
■ Diese ambitionierte Umsetzung für den Spectrum ist die grafisch simpelste von allen. Grafik und Hintergründe sind dabei einfach gehalten. All dies wirkt sich glücklicherweise zugunsten der Spielbarkeit aus, die flüssig daherkommt und sogar das Shuriken-Minispiel am Levelende bietet.



MEGA DRIVE
■ Bei dieser Version handelt es sich durch die zahlreichen Bonusfeatures mehr um ein Remake als um einen bloßen Port. In der mit *Secret of Shinobi* untertitelten Fassung von *Shadow Dancer* schlüpft der Spieler je nach Region in die Haut von Joe oder seinem Sohn Hayate. Als Neuerungen gibt es mehr Levels, andere Musik, neue Gegner und zusätzliche Bosse.





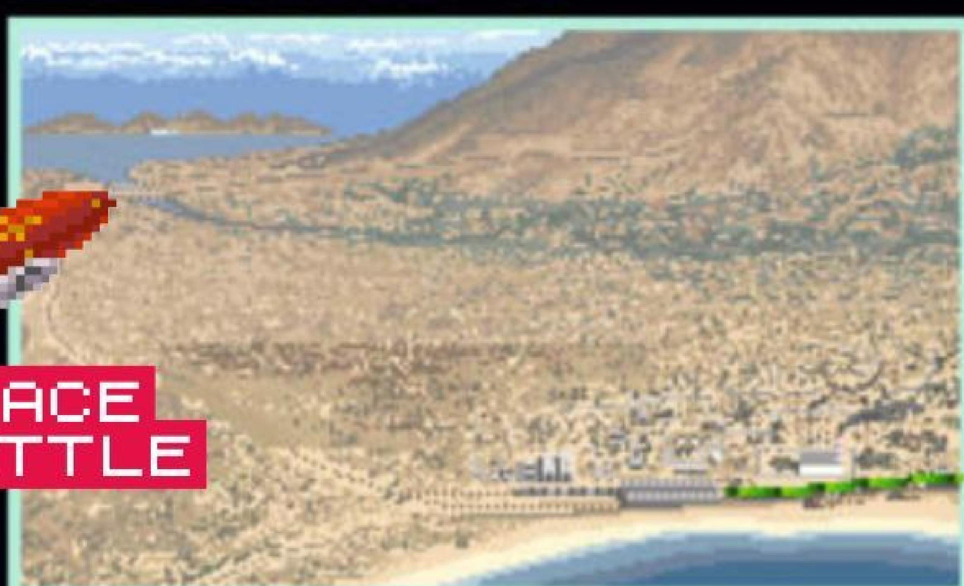
DURCH DEN SPIESSRUTENLAUF

Wir analysieren die einzelnen Stufen von *Shadow Dancer*.

MISSION 1

■ Terroristen, Bomben und ein Flughafen – nicht gerade die beste Mischung. Aber genau das Richtige, um den Spieler an die wichtigsten Spielelemente heranzuführen. Ihr kämpft euch durch Flughafen-Lounges und Abflughallen bis zu einem Transportflugzeug. All das geschieht vor dem Hintergrund einer schön gestalteten Concorde. Auch euren vierbeinigen Gefährten könnt ihr zum ersten Mal einsetzen.





MISSION 2

■ Es wird Zeit, die Versorgungsroute eures Gegners auszuschalten! Nachdem die Flucht aus dem Flughafen geglückt ist, wird es auf der Müllkippe dreckig, während der Ninja sich alter und neuer Feinde erwehren muss. Danach geht es an Bord eines Zugs in Richtung Hafen. Zum Glück ist das Wasser nicht allzu tief …

MISSION 3

■ Als Nächstes steht das feindliche Hauptquartier auf dem Programm. Das Spiel nimmt im dritten Level spürbar Fahrt auf. Nach einer heruntergekommenen Fabrikanlage kommt ihr in das Allerheiligste des Gegners. Danach geht es bergab in die Kanalisation. Hütet euch vor den Krokodilen!





MISSION 4

■ Nun gilt es, den letzten Plan des Feindes zu durchkreuzen, bevor es zu spät ist. Durch eine Tropfsteinhöhle und einen reißenden Wasserfall kämpft ihr euch bis zur Raumstation durch. Im Startbereich des Spaceshuttles kommt es schließlich zum finalen Showdown. Die Terroristen haben sich auf euch vorbereitet, also macht euch auf den härtesten Kampf gefasst!

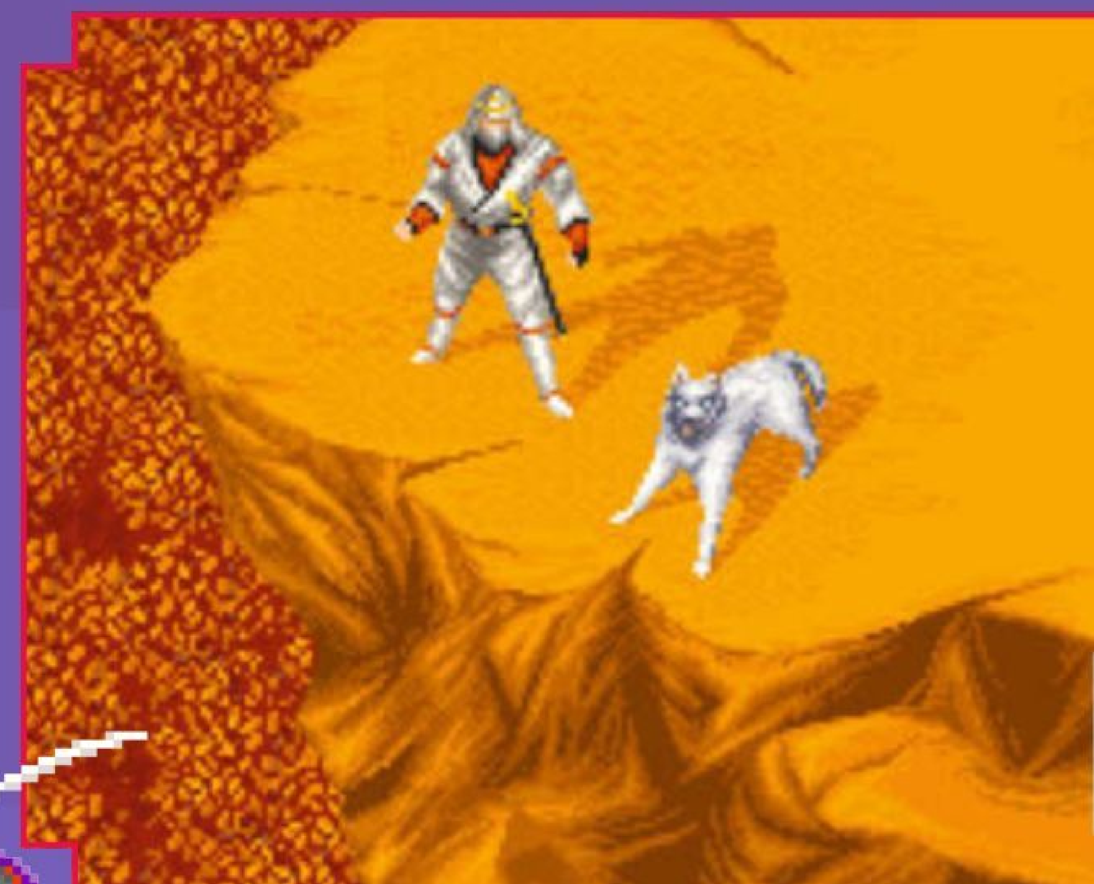


» [Arcade] Einige Levels erinnern doch sehr stark an *The Revenge Of Shinobi*.

▶ Gegner kurz fest und ermöglicht euch so einen Treffer per Shuriken. Nach dem Angriff verharrt der Hund allerdings für den Rest des Levels wieder im passiven Modus – oder bis eine Bombe gefunden und deaktiviert wird. Die Bombenentschärfung kann gleichzeitig auch eure Shurikens mit Power-ups verbessern. Dank zusätzlicher Angriffskraft schaltet ihr dann auch fähigere Gegner aus. Sind alle Bomben deaktiviert, öffnet sich der nächste Abschnitt des Levels.

Shadow Dancer hat vier Levels. Jeder davon ist in drei oder vier weitere Stages unterteilt. Der Spielfortschritt wird auf einer kleinen Karte visualisiert. Das Abenteuer startet am Flughafenterminal, bevor es weiter auf die Startbahn geht und der Spieler an allerhand Flugzeugen vorbeispringen muss. Im zweiten Level folgt unser Ninja den Nachschubrouten der Terroristen, bevor er in eine verlassene Fabrikanlage und das Hauptquartier der Bösewichte gelangt. Sind all diese Herausforderungen gemeistert, stellt der Weltraumflughafen als finale Herausforderung eure Ninjakünste auf die Probe.

Übung macht dabei den Meister! Mit nur drei Leben, keinem Energiebalken und einem generell hohen Schwierigkeitsgrad wird *Shadow Dancer* trotz der relativ kurzen Levels zu einer Herausforderung. Glücklicherweise könnt ihr euch durch ein kurzes



» [Arcade] Wir haben's geschafft. Zeit für ein „Drohnen-Selfie"…

DUNKLER NINJA



» [Arcade] Nachdem die kleinen Ninjas erledigt sind, ist es Zeit, sich dem Endboss zu stellen.

Minispiel zwischen den Leveln Bonusleben dazuverdienen. Darin sollt ihr Terroristen auf einem Hochhaus durch einige gezielte Würfe treffen. Dafür wird allerdings Perfektion vorausgesetzt: Trefft ihr nicht wirklich alle Bösewichter, geht es ohne Bonusleben zur nächsten Herausforderung.

Wie auch schon für *Shinobi* gab es zu *Shadow Dancer* eine ganze Reihe von Portierungen. Die Umsetzungen orientierten sich meist an der Spielhallenversion. Am besten gelungen ist dies den 16-Bit-Umsetzungen. Neben *Shadow Dancer* gab es mit *The Revenge Of Shinobi* ein weiteres Automaten-Sequel. Für das Mega Drive erschien *Shadow Dancer: The Secret Of Shinobi* in Europa im Jahr 1991. Im Gegensatz zur Spielhalle gab es hier mit einem zusätzlichen Level, diversen Minigames und weiteren Boni einige Zusatzherausforderungen. So wurde die Geschichte rund um „den“ *Shadow Dancer*, den Ninja und Rächer des Guten, kontinuierlich erweitert. ✱







BOSS-RUSH

So besiegt ihr die Endgegner in *Shadow Dancer*.

LEVEL 1-3 BOSS

■ Bekannt aus dem Mega-Drive-Sequel *The Revenge Of Shinobi*: Dieser lahme Gegner wirft lebensgefährliche Kugeln in eure Richtung.

TIPP

■ Dieser Boss ist noch ziemlich einfach und ihr könnt ihn mit euren Shurikens an den Armen und am Kopf verwunden. Den hoch oder niedrig umherspringenden glühenden Bällen könnt ihr dabei leicht ausweichen.





LEVEL 2-4 BOSS

■ Hier legt ihr euch gleich mit einer ganzen Lokomotive an. Dabei gilt es den Angriffen und Feuerbällen auszuweichen. Vielleicht ist die Deutsche Bahn doch keine so schlechte Alternative.

TIPP

■ Nutzt den Platz auf der linken Seite, um den Feuersalven auszuweichen. Ein paar Mal müsst ihr die Frontscheinwerfer treffen, bevor ihr euren Gegner niederstreckt.

LEVEL 3-4 BOSS

■ Die blonde Kriegerin lässt Elemente des Bildschirmhintergrunds auf euch losgehen. Sie selbst versteckt sich währenddessen hinter einem großen Schild.

TIPP

■ Hier müsst ihr die Shurikens zur richtigen Zeit werfen und eure Gegnerin ohne Schutzschild treffen. Sobald der Schild oben ist, gilt es den Geschossen auszuweichen.





LEVEL 4-4 FINAL BOSS

■ Dieser Boss hetzt euch Mini-Ninjas auf den Leib, die ihr zuerst besiegen müsst. Danach könnt ihr den farbigen Kreis durchbrechen und dem Endgegner selbst schaden.

TIPP

■ Haltet euch geduckt und lasst eure Shurikens fliegen, um die Flucht für die Mini-Ninjas zu erschweren. Wenn der Schutz eurer Gegnerin erst einmal erloschen ist, habt ihr leichtes Spiel. Haltet euren Spezialangriff bereit!

MAKING OF

MORPHEUS



FAKTEN

» **PUBLISHER:** RAINBIRD
» **ENTWICKLER:** ANDREW BRAYBROOK
» **ERSCHIENEN:** 1987
» **PLATTFORM:** COMMODORE 64
» **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Nach seinem Blockbuster *Uridium* und dem Ausflug ins Rennspielgenre mit *Alleykat* machte sich Andrew Braybrook an eine Neudefinition des Shoot-em-ups. **Retro Gamer** hat er verraten, wie er Alienschlachten mit Kopfgeld und „Versandhandel“ unter einen Hut brachte.



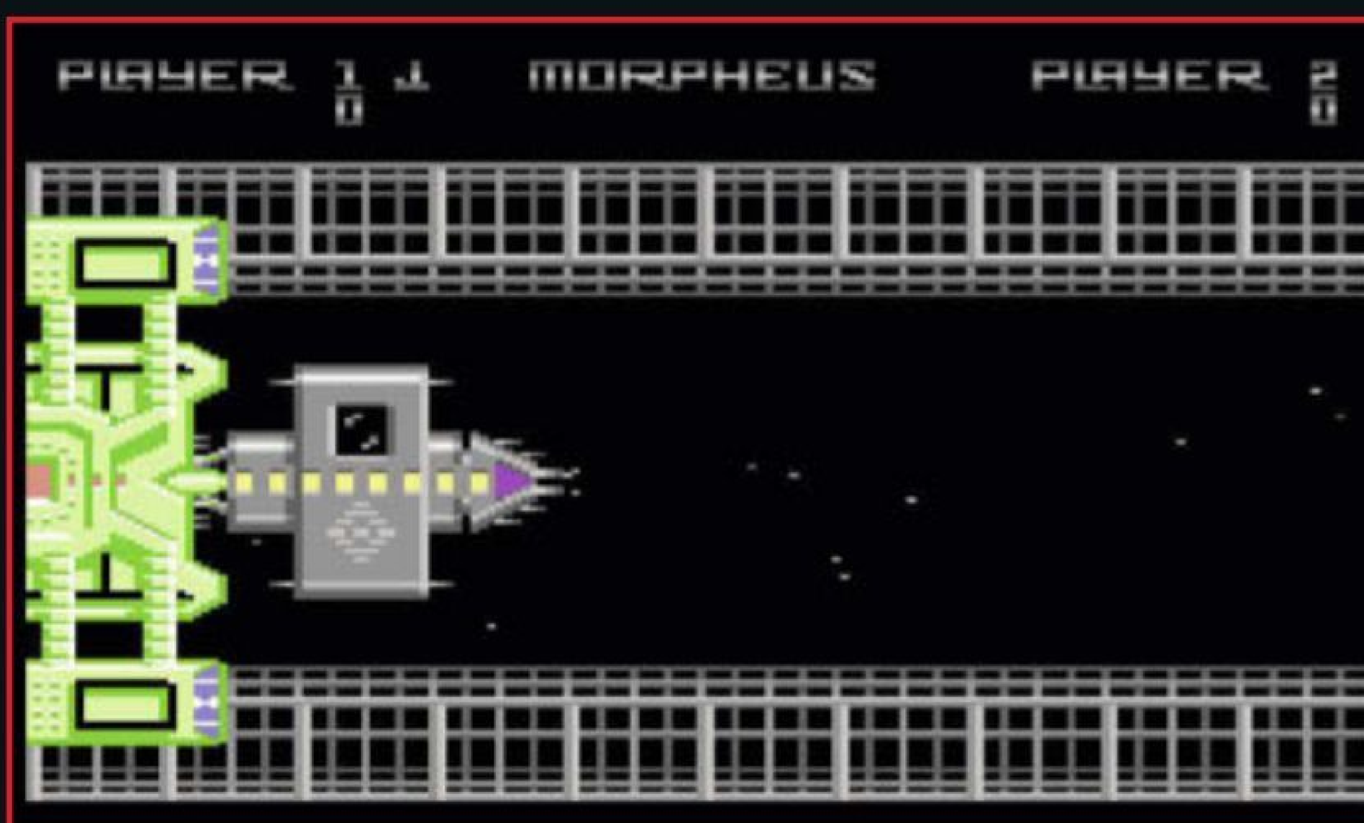
»An schnelles Scrolling war bei dieser Masse an Sprites nicht zu denken.« ANDREW BRAYBROOK

Mitte der 80er Jahre begnügte sich der bereits damals bekannte Andrew Braybrook nicht damit, die Grenzen eines bestimmten Genres auszutesten. Vielmehr schuf er eine Reihe an Meisterwerken, die nur ihre Einzigartigkeit verbindet. Andrew betont im Gespräch mit uns, wie wichtig es ihm war, bei seinem zweiten Weltall-Shooter ein völlig anderes Erlebnis als in seinem Kultspiel *Uridium* zu bieten.

„Ich experimentierte damals mit einem neuen Sprite-Multiplexer und hatte in einer ersten Demo satte 50 Sprites auf dem Bildschirm“, berichtet er von den Anfängen von *Morpheus*. „Die Kehrseite war, dass bei dieser Masse an Sprites an schnelles Scrolling nicht zu denken war. Ich entschied mich daher gegen Scrolling und probierte andere Möglichkeiten aus, um Bewegungen darzustellen. Was die Grafik anging, experimentierte ich damals viel mit Schattierungen, das führte zum metallischen Look von *Morpheus*.“

So wurde das Spiel gewissermaßen zum Gegenentwurf von *Uridium*, aus dem kleinen, wendigen Manta-Schiff wurden die riesigen neuen Schiffe, die sich nur träge steuern ließen. „Die Steuerung stand immer noch im Mittelpunkt, wenngleich auf andere Art“, erzählt uns Andrew. „Ich wollte dieses Mal Bewegungen in alle vier Richtungen zulassen. Daraus ergab sich, ein großes, gut gepanzertes Schiff gegen viele kleine Feindschiffe antreten zu lassen.“

Nebenbei boten die großen Raumkreuzer Platz für tonnenweise Upgrades. „Add-ons und Extrawaffen waren das Herz von *Morpheus*“, analysiert Andrew. „Ich legte ein komplexes Spielprinzip zugrunde und verknüpfte viele Items miteinander. So konnte man beispielsweise einen Schild- ▶



» [C64] Mit einem spärlich ausgerüsteten Schiff beginnt die Reise ins Feindesland.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PARADROID 90
SYSTEM: AMIGA, VERSCHIEDENE
JAHR: 1990

FIRE AND ICE
SYSTEM: AMIGA, VERSCHIEDENE
JAHR: 1992

URIDIUM 2 (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA
JAHR: 1993

MORPHEUS MEISTERN

Wie ihr Andrew Braybrooks Taktik-Shooter bezwingt.

VOLLE KONTROLLE

Die Schiffe in *Morpheus* haben verschiedene Stärken, aber eine gemeinsame Schwäche: Sie lassen sich schlecht manövrieren und Bremsmanöver sowie Richtungswechsel wollen gelernt sein. Also übt die Steuerung, sonst droht eine schnelle Bruchlandung!



RADAR IM BLICK

Die Levels von *Morpheus* bieten wenige Orientierungspunkte im All. Zum Glück werden euch sowohl Orbitale als auch Nuclei auf dem Radar angezeigt. Haltet also besser immer ein Auge auf dem Radar, um nicht verloren zu gehen.



KOPFGELDJÄGER

Bei *Morpheus* geht es vor allem um Geld. Für jeden abgelieferten Außerirdischen bekommt ihr eine hübsche Summe ausbezahlt. Je härter der Kontrahent zu bezwingen ist, desto höher das Kopfgeld. Am meisten bringen die sterbenden Nuclei ein.



IN ARBEIT

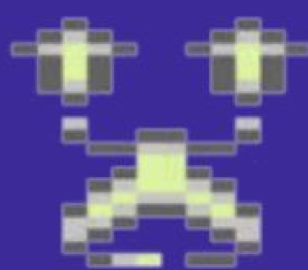
In den meisten Shoot-em-ups sind Power-ups umsonst, nicht so in *Morpheus*. Wie in einer Simulation müsst ihr sie beauftragen, bezahlen und auf die Fertigstellung warten. Mit der Zeit kommen dafür immer neue Waffen, Schilde und Navigationshilfen hinzu.



AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Euer Schiff ist anfangs schon relativ groß, im Vergleich zur voll ausgebauten Version aber immer noch klein. Die zunehmend größeren Schiffshüllen bieten zwar Platz für stärkere Waffen und Schilde, sind aber auch ein leichteres Ziel für eure Gegner.





generator einbauen, der aber eine Energieversorgung benötigte. Das konnte eine Batterie sein, die man wiederum aufladen musste, zum Beispiel über eine Solarzelle.“

Diese umfangreiche Auswahl galt es nach und nach kennenzulernen und vor allem zu bezahlen, denn es wurden stolze Summen dafür aufgerufen. Den Einstieg nicht unbedingt erleichtert hat Andrews eigenwillige Entscheidung, lediglich zwei Buchstaben als Abkürzung beziehungsweise Symbol für die Module zu verwenden. Der Schriftsatz sei so groß gewesen, dass ihm keine andere Wahl geblieben sei, erklärt Andrew uns grinsend. „Ich wollte mit den Upgrades einen neuen Ansatz schaffen. Bei LucasArts' *Rescue on Fractalus* zum Beispiel konnte ich zwischen den vielen Ersatzteilen kaum einen Unterschied feststellen, das wollte ich besser lösen. Und mit der Spieldauer stieg dann auch die Komplexität der Items. Wer sie geschickt einsetzte, konnte mit dem steigenden Schwierigkeitsgrad gut mithalten.“

Den Schwierigkeitsgrad definierten letztlich die Gegner im Spiel. Andrew erfand eine außerirdische Spezies namens Morphai. Zunächst waren sie nicht im Weltraum anzutreffen, vielmehr versteckten sie sich in sogenannten Orbitalen, bis diese angegriffen wurden. Für den Spieler war es aber jedes Mal eine Überraschung, welche und wie viele Morphai aus einem Orbital hervorschossen. „*Alleykat* hatte in der Rückschau zu wenige Gegnertypen“, erläutert Andrew. „Dieses Mal war es mir wichtig, mehr Abwechslung zu bieten. Gleichzeitig belegte das Schiff des Spielers einen Großteil des Bildschirms, da waren die Spielräume für die Morphai etwas eingeschränkt.“



» [C64] Hauptziel des Spiels sind Nuclei, die ihr in Orbitalen findet.

Obwohl die Morphai schon zu Beginn kein Kanonenfutter waren, entwickelten sie mit der Zeit immer gefährlichere Taktiken. „Das habe ich Steve Turner zu verdanken“, verrät Andrew. „Er hatte damals an einem Algorithmus gefeilt, der die unterschiedlichen Gegnertypen komplett anders agieren ließ. Ganz so weit bin ich nicht gegangen. Es passte aber gut ins Konzept, dass sich die Gegner weiterentwickelten, schließlich sollte der Spieler auch einen Anreiz haben, in neue Waffensysteme zu investieren. Ohne das wurde es irgendwann richtig schwer.“



» [C64] Verdientes Geld wird umgehend in Ausrüstung investiert.

Trotzdem behielt der Standardschuss, ein Plasmastrahl, während des gesamten Spiels herausragende Bedeutung. Nur mit ihm konnten Orbitale zerstört werden, da seine Schussrichtung fixiert blieb, während man das Schiff steuerte. „Es war nicht ganz einfach, das Schiff zu steuern und gleichzeitig Add-on-Waffen abzufeuern“, gibt Andrew zu. „Daher waren diese nur für die Verteidigung nützlich.“

Den Upgrade-Kreislauf hielt man über Kopfgeld am Laufen, das auf die Aliens ausgesetzt war. „Ich hatte mich da an Brettspielen orientiert“, erinnert sich Andrew. „Mir gefiel die Idee besser, dass der Spieler Geld verdienen und investieren, Upgrades bestellen und auf die Lieferung warten muss, als wenn er die Items einfach irgendwo findet. Das passte auch

ODYSSEE IM WELTRAUM

Andrew Braybrooks große fünf Science-Fiction-Spiele.



PARADROID

Wie die meisten der hier vertretenen Titel ein Shooter. Was das Spiel von der Masse abhebt und bis heute berühmt macht, ist die Idee, dass der namensgebende Droide die Kontrolle über seine deutlich überlegenen Gegenspieler übernehmen kann.



URIDIUM

Der Nachfolger von *Paradroid* ist im Vergleich zum Vorgänger ein reinrassiger Shooter. *Uridium* begeistert mit farbenfrohen Levels und verlangt dem Spieler einiges ab. Besonders stach seinerzeit die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Manta-Schiffes hervor.



ALLEYKAT

Obwohl es technisch gesehen ein Rennspiel ist, fühlt sich *Alleykat* eher wie ein Railshooter an, bei dem es verschiedene Tests zu meistern gilt. Diese prüfen eure Schnelligkeit, Aggressivität, Agilität und Resilienz und werden mit der Zeit immer anspruchsvoller.



MORPHEUS

Intuitiv ist dieses Werk von Andrew Braybrook sicherlich nicht, bietet aber hohen Wiederspielwert für alle, die sich darauf einlassen. Um ein einfaches Spielprinzip („Orbitale abknallen, um Nuclei zu sammeln“) herum entwarf Andrew ein Füllhorn an Taktiken und Upgrades.

konzeptionell besser zu einer Kampagne im Spiel."

Am Ende der Entwicklung stand das Intro mit Erklärungen für den Spieler an, danach sollte das Spiel auf den Markt kommen. Doch das klappte nicht, da es einen Rechtsstreit zwischen den beiden Publishern Hewson Consultants und Telecomsoft gab. „Die Hintergründe sind bis heute nicht ganz klar", seufzt Andrew. „Telecomsoft wollte sich gerichtlich alle Rechte für den Vertrieb zusichern lassen, letztlich gab es – zum Glück! – einen Vergleich, und *Morpheus* konnte in den Verkauf gehen. Anschließend wurde vor Gericht noch einmal wegen Kompensationszahlungen verhandelt, abhängig von den Verkaufszahlen."

Die Reaktionen der Spielemagazine waren gemischt. Viele englische Hefte zeigten sich beeindruckt vom neuen Braybrook-Werk, doch die Komplexität und die unintuitive Spielmechanik schreckten einige Rezensenten (sowie etliche Käufer) ab. „Uns war bewusst, dass *Morpheus* kein klassischer Shooter und etwas komplexer war", so Andrew. „Deshalb war es uns wichtig, dass die Magazine ausreichend Zeit für einen tiefergehenden Test hatten. Richtig negative Kritiken sind mir aber nicht in Erinnerung."

Die deutschen Magazine hat Andrew offenbar nicht gelesen, denn hier fielen die Wertungen sehr durchwachsen aus. In der *Power Play* 4/88 vergab Boris Schneider lediglich eine 55 und fasst das Spielerlebnis als „Wechselbad der Gefühle" zusammen. Er lobte die „pixelgenaue Grafik (…) und dutzende von Sprites" als technisches Meisterwerk, kritisierte aber insbesondere, dass das Spiel auch mit Anleitung kaum zu verstehen sei. Auch die Steuerung („Tanklaster bei Glatteis") sei unnötig kompliziert, sodass unter dem Strich „aus einem sehr guten Spiel ein Ärgernis für den Spieler" werde. Ins gleiche Horn bläst Michael Kohl in der *ASM* 2/88. Während die Grafik eine satte 10 abstaubt, bleibt der Spielablauf mit einer 4 und der Einschätzung „öde" zurück, Andrew Braybrook sei „nach seinem ersten Flop *Alleykat* wirklich auf dem absteigenden Ast".

Mittlerweile sind seit dem Release mehr als drei Jahrzehnte vergangen. Andrew ist noch immer stolz auf *Morpheus*. Seiner Meinung nach hat der Shooter für jeden Bereich, der nicht ganz geglückt ist, im Gegenzug mindestens eine sehr gelungene Neuerung. „Er ist zum Teil etwas unterkomplex, aber die Kombinationsmöglichkeiten der Add-ons waren schon anspruchsvoll. Und es gab tolle Grafikeffekte, beispielsweise das Gerüst zum Andocken, das sah wirklich schick aus. Das Spiel ist zugegebenermaßen nicht sehr zugänglich, aber es bietet viel Tiefe – wenn man sich darauf einlässt."

Letztlich scheiden sich an *Morpheus* immer noch die Geister, aber ein origineller Titel ist es allemal. Ob euch der Upgrade-Wettlauf gegen die Morphai gefällt, müsst ihr wohl selbst herausfinden. *

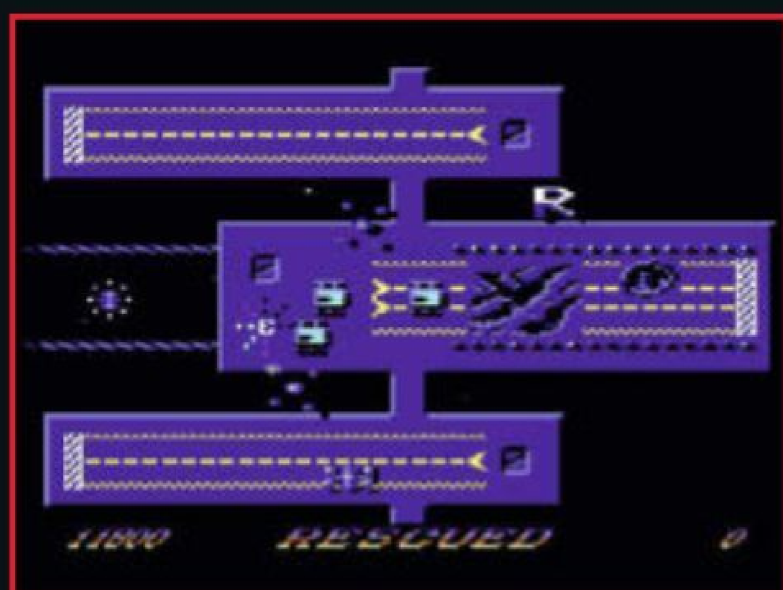


» *Morpheus* war der erste Graftgold-Titel, der über Telecomsoft erschien.

» Wer die Items geschickt einsetzte, konnte mit dem steigenden Schwierigkeitsgrad gut mithalten. «
ANDREW BRAYBROOK



» [C64] Die Drohne lässt euch Angriffe aus allen Richtungen abwehren.



INTENSITY

Der einzige Titel in dieser Rubrik, der nicht scrollt und kein Shooter ist. *Intensity* lässt euch eine Drohne befehligen, mit deren Hilfe ihr Siedler retten müsst und nebenbei die Angriffe von Außerirdischen abwehrt.





» Auch ein VC-20-Modus ist enthalten, auf Wunsch könnt ihr direkt mit diesem starten.

THEC64

Nach dem gut aufgenommenen THEC64 MINI kündigte Hersteller RetroGames auch eine „Fullsize"-Variante an. Diese kommt im Dezember in den Handel.

Als 2018 der erste (und bislang auch einzige) Heimcomputer im Reigen der Replika-Konsolen erschien, schlugen die Herzen der Commodore-64-Fans höher: THEC64 MINI war eine schöne Replika des echten Brotkastens und enthielt 64 Spiele, darunter viele echte Klassiker. Wenn Kritik zu der Emulator-Konsole geäußert wurden, dann betraf sie in der Regel den beiliegenden, etwas unpräzisen Joystick. Auch dass die Tastatur nicht benutzbar war, fand mancher schade. Und, ja, bei der an sich guten Spieleauswahl war der eine oder andere Titel dabei, der vielleicht eher die magische Zahl 64 vollmachen sollte.

Alle drei Punkte hat Retro Games Ltd., der Hersteller der Minikonsole, überarbeitet: Im Dezember 2019 kommt THEC64 in den Handel (deutscher Vertrieb: Koch Media), und zwar ganz ohne „MINI": Für 119,99 Euro (UVP) könnt ihr euch den guten alten Commodore 64 als Emulator-Konsole in Originalgröße auf den Schreibtisch stellen. Und zwar mit funktionierender Tastatur – wobei jeder, der moderne Slim-Keyboards gewöhnt ist, von der ergonomisch fragwürdigen Höhe, auf der sich die Tasten befinden, erst mal überrascht sein dürfte. Aber das ist eben Teil eines authentischen Retro-Erlebnisses!

Joystick nun mit Mikroschaltern

Der Joystick setzt nun nicht mehr auf eher wabbelige Druckschalter direkt auf der Platine, sondern – wie der beliebte *Competition Pro*, dem er optisch nachempfunden ist, auf Mikroschalter. Der Spieleveteran weiß: Es muss leise klicken, wenn man in eine Richtung lenkt. Der Joystick hat wieder acht Knöpfe, von denen vier mit Menüfunktionen belegt sind, die ihr aber umdefinieren könnt, wenn ihr ein „eigenes" Spiel per USB-Stick spielt. Übrigens liegt auch ein USB-Stromadapter bei, der fehlte bei der Mini-Variante.

Bei der Spieleauswahl sind im Vergleich zu THEC64 MINI ein rundes Dutzend von Titeln weggefallen, die entweder zu den unbekannteren Spielen der Sammlung gehört haben oder in gewisser Weise überflüssig waren, weil auch ein besserer Nachfolger enthalten war. Neu hinzugekommen sind vor allem Titel der 8-Bit-Legende Jeff Minter, darunter *Attack of the Mutant Camels* (bei dem Minter die AT-ATs des zweiten *Star Wars*-Films durch, nun ja, Kamele ersetzte), das Rasenmäher-Spiel *Hover Bovver* und das technisch beeindruckende *Iridis Alpha*. Der 2017er (!) Titel *Galencia* wurde auch schon der Mini-Variante per Update nachgereicht, das Adventure *Death Planet* nutzt die Tastatur des neuen Geräts aus, und auch andere Spiele profitieren in der Bedienung von echten Tasten.



» Der beiliegende Joystick hat nun Mikroschalter, was präzises Steuern möglich macht.

Inklusive VC-20

Darüber hinaus sind Jeff Minters *Gridrunner* und sein „Licht-Synthesizer" *Psychedelia* enthalten – und zwar für den kleinen Bruder des C64, den VC-20. Womit wir bei einer weiteren Neuerung wären: Ihr könnt beim THEC64 auswählen, ob ihr nach dem wenige Sekunden dauernden Booten mit dem Karussell-Menü zur Spieleauswahl startet oder aber mit der spartanischen BASIC-Oberfläche von C64 (blau, „38911 BASIC BYTES FREE") oder eben VC-20 (weiß, „3583 BYTES FREE"). Was dank Firmware-Upgrades auch beim THEC64 MINI schon länger geht und nun natürlich auch beim (normal) großen Bruder: die komfortable Verwendung eigener Spiele von USB-Stick inklusive solcher, die aus mehreren Disk-Images bestehen.

Wie schon bei der Mini-Variante liefert THEC64 ein 720p-Signal via HDMI an den Mo-



nitor oder Fernseher eurer Wahl, und es stehen zwei USB-Ports zur Verfügung. Man kann die Darstellung zwischen dem authentischen 4:3 sowie 16:9 umstellen und auf Wunsch einen CRT-Filter zuschalten oder zwischen 50- beziehungsweise 60-Hz-Darstellung wechseln.

Der THEC64 ist sowohl für alte Commodore-Fans, denen die Wiederinbetriebnahme des eingemotteten echten Brotkastens zu mühsam ist, als auch für „Spätgeborene" interessant. Das Emulator-Gerät ist außerdem nun ein „Heimcomputer" im Wortsinn, unter anderem könnt ihr damit BASIC-Programme (auch im VC-20-Modus) schreiben, ohne eine zusätzliche Tastatur zu benötigen. *



» ***Attack of the Mutant Camels*** **wurde sichtlich von** ***Das Imperium schlägt zurück*** **inspiriert.**



» **Das Vertikal-Shoot-em-up** ***Galencia*** **gewann den Game of the Year Award 2017 von Reset 64.**



» **Durch** ***Iridis Alpha*** **fliegt und lauft ihr abwechselnd – wenn ihr nicht übers Interface grübelt.**



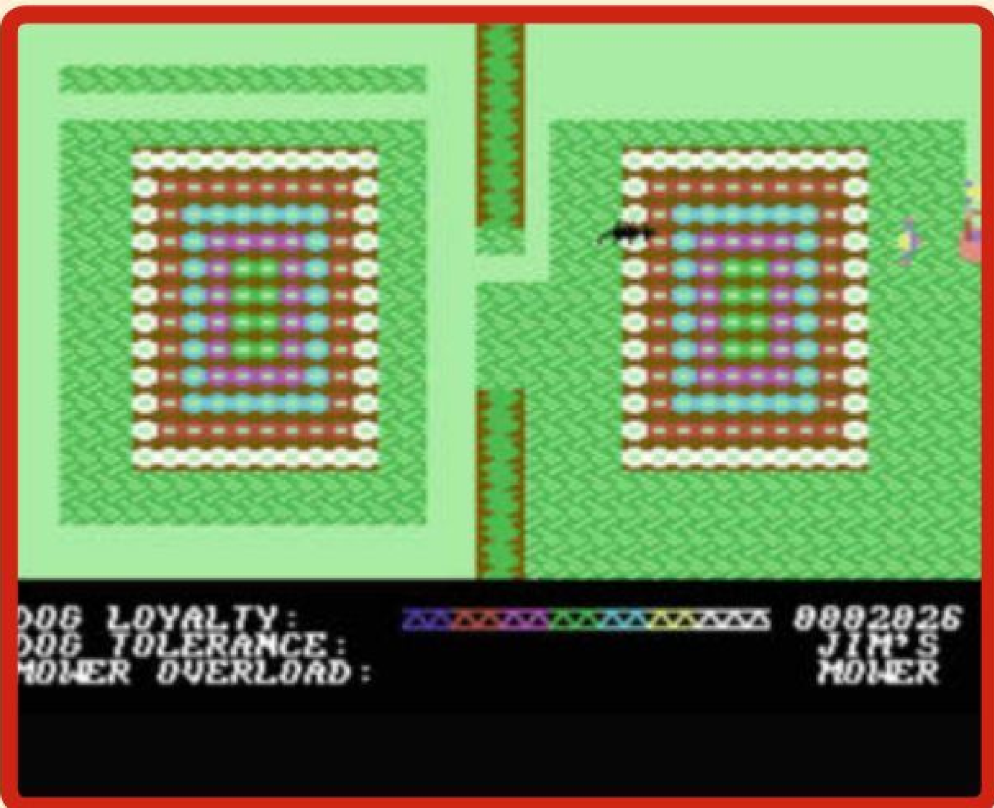
» **Zur Feier der funktionierenden Tastatur ist das Mehr-Wort-Parser-Adventure** ***Death Planet*** **dabei.**



» ***Psychedelia*** **(für VC-20) ist kein Spiel; Jeff Minter bezeichnet es als „Licht-Synthesizer".**



» **Auch Jeff Minters** ***Gridrunner*** **ist in der VC-20-Fassung enthalten.**



» ***Hover Bovver*** **macht euch zum Rasenmäher-Mann. Ordentlich mähen und von den Blumen wegbleiben!**



» **Im Plattformer** ***Bear Bovver*** **von Jon Ritman müssen wir Batterien für unser Elektroauto sammeln.**

ALLE SPIELE DES THEC64

Die neuen Titel im Vergleich zum THEC64 Mini sind hervorgehoben.

- Alleykat
- Anarchy
- **Attack of the Mutant Camels**
- Avenger
- Battle Valley
- **Bear Bovver**
- Boulder Dash
- Bounder
- California Games
- Chips Challenge
- Confuzion
- Cosmic Causeway
- Cyberdyne Warrior
- Cybernoid II
- Deflektor
- **Destroyer**
- Everyone's a Wally
- Firelord
- **Galencia**
- **Gateway to Apshai**
- Gribbly's Day Out
- **Gridrunner (VC-20)**
- Heartland
- Herobotix
- Highway Encounter
- **Hover Bovver**
- Impossible Mission
- Impossible Mission II
- IO
- **Iridis Alpha**
- Jumpman
- Mega Apocalypse
- Mission AD
- Monty Mole Wanted
- Monty on the Run
- Nebulus
- Netherworld
- Nodes of Yesod
- Paradroid
- Pitstop II
- **Planet of Death**
- **Psychedelia (VC-20)**
- Ranarama
- Robin of the Wood
- Silicon Warrior
- Skate Crazy
- Speedball 2
- Spindizzy
- Steel
- Street Sports Baseball
- **Street Sports Basketball**
- Summer Games II (inkl. Events von SG1)
- Super Cycle
- Sword of Fargoal
- Temple of Apshai Trilogy
- The Arc of Yesod
- Thing Bounces Back
- Thing on a Spring
- Trailblazer
- Uridium
- Who Dares Wins II
- Winter Games
- World Games
- Zynaps

Außenseiter



SIMPLE-2000-SERIE

Die Budget-Reihe der PlayStation 2 deckte alle Genres ab und wartete auch mit Skurrilitäten auf. Wir stellen die interessantesten Titel der langlebigen Serie vor.

THE PIRATE

■ ENTWICKLER: **DIGITALWARE** ■ JAHR: **2006**



» [PS2] Der große grüne Gegner ist der wichtigste, er zeigt euch den Weg zum Schatz.



» [PS2] Noch größer sind nur die imposanten Endgegner, am besten Stiefel mit Absätzen tragen!

■ Auf den ersten Blick trennt nur das Piratensetting *The Pirate* von den vielen *Dynasty Warriors*-Klonen in der Simple-2000-Bibliothek. Tatsächlich dreht sich auch hier (fast) alles um die Tugenden, die Koeis Serie groß gemacht haben: berstende Nahkampf-Action und große Gegnerscharen. Den Unterschied macht das originelle Setting, das die Entwickler bis in das letzte Pixel transportiert haben.

Das Spielprinzip ist serientypisch schlicht: Ihr segelt auf eurem kleinen Boot über eine überschaubare Meereskarte und sucht Ziele für den nächsten Raubzug, etwa Inseln oder andere Schiffe. Dort angekommen, erwarten euch jedes Mal Horden von untoten Piraten. Über ihren Anführer gelangt ihr zur nächsten Schatztruhe, bis sich nach einigen Runden der Endgegner ankündigt. Nach dessen Ende geht der Segeltörn weiter zum nächsten Raubzug.

Zur Auflockerung haben die Entwickler einige Varianten eingebaut. In Bonusrunden müsst ihr die Buttons bearbeiten, um zu den begehrten Schatztruhen zu gelangen oder eine bestimmte Anzahl an Kombotreffern gegen nicht enden wollende Gegnerhorden zu erreichen. An der grundlegenden, repetitiven Spielmechanik ändert das wenig.

Es ist überhaupt an keiner Stelle zu übersehen, dass es sich hier um einen Budgettitel handelt. Digitalware hat offenkundig an Grafik-Assets gespart: Jedes Schiff sieht exakt gleich aus und es gibt gerade mal zwei Gegnermodelle, die sich lediglich in Größe und Farbe unterscheiden. Doch dank des originellen Settings können Freunde des Genres (oder von Kuriositäten) darüber hinwegsehen und eine Menge Spaß haben. Besonders das Segeln zwischen den Prügel-Stages lockert die Sache immer wieder auf. Und im Ladebildschirm werdet ihr mit den Biografien fiktionaler Piratenlegenden unterhalten.

Im Westen erschien das Spiel unter dem Titel *Buccaneer*

ALTERNATIVEN

THE ONEECHANBARA
PLAYSTATION 2



■ Einer der berühmtesten Titel der Serie, bekannt für seine rohe Gewaltdarstellung. Ihr seid lediglich mit einem Bikini bekleidet und metzelt euch durch Horden von Zombies. Im Westen wurde das Blutbad unter dem Namen *Zombie Zone* vermarktet.

THE SAIYUUTOU SARUDEN
PLAYSTATION 2

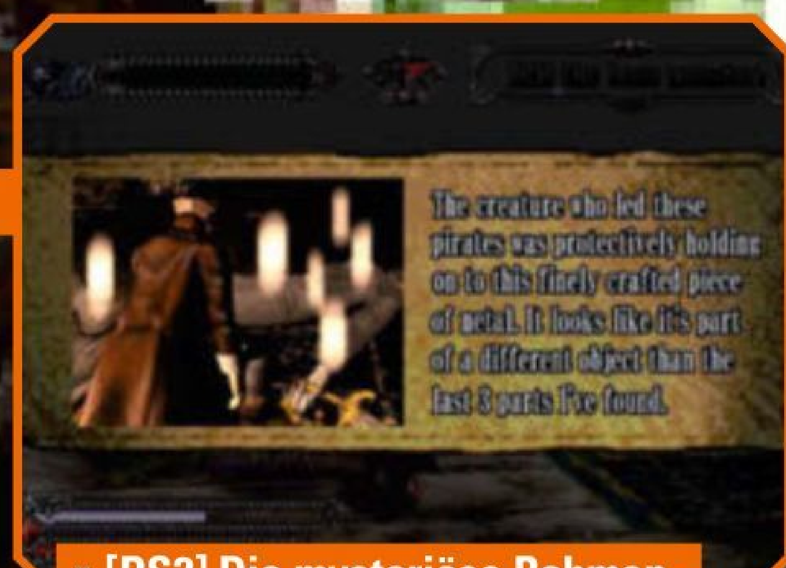


■ Wie erkennt man am schnellsten, was zu einem bestimmten Zeitpunkt populär war? Wenn eine Idee die meisten Nachahmer hervorbrachte. Auf dem Höhepunkt der Simple-2000-Serie hatten auch die *Dynasty Warriors* ihre beste Zeit, und *The Saiyuutou Saruden* ist ein sehr gelungener Klon. Fans des Originals können zugreifen.

THE TAIKAI KEMONO
PLAYSTATION 2



■ Wenn euch der nautische Teil von *The Pirate* gefällt, seid ihr hier gut aufgehoben. Das im Westen *Deep Water* getaufte Spiel bietet eine riesige Meeres-Spielwelt und aufregende Kämpfe gegen Ungeheuer und Piraten.



» [PS2] Die mysteriöse Rahmenhandlung schreitet zwischen den Levels eher langsam voran.

(nicht zu verwechseln mit *Black Buccaneer*). Wie so viele Simple-2000-Titel wurde es aber in geringen Stückzahlen verkauft und ist daher heute ziemlich selten. Auf den einschlägigen Plattformen werden daher Preise deutlich über Vollpreisniveau aufgerufen. Ob der ehemalige Budgettitel das wert ist, lassen wir dahingestellt, aber wenn ihr die Gelegenheit habt, das Spiel anzuspielen, solltet ihr sie euch nicht entgehen lassen. Ahoi!

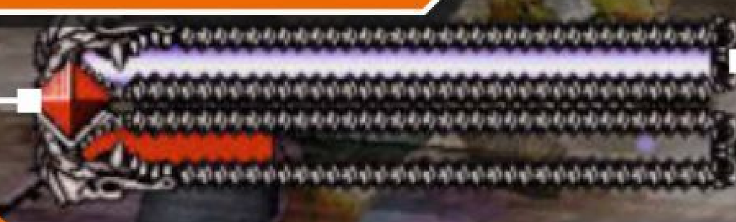
BESONDERHEITEN

KOMPASS
■ Außer Kompass und Textfeld gibt es keinerlei Hinweise für den Spieler. Zum Glück ist das Spiel nicht sehr komplex.



KÄPT'N GEIZHALS
■ Gespart wurde an jeder Ecke. Nicht nur, dass alle Piraten aus demselben Basismodell bestehen, auch die Schiffe sind in fast allen Levels identisch.

STEIN, SCHERE, PAPIER
■ Mittels R2 könnt ihr die Farbe dieses Diamanten umschalten und damit unterschiedliche Gegner schwächen.



PIRATENPOWER
■ Die weiße Leiste verstärkt die Kraft eures normalen Schlags. Klar, eine Spezialattacke hätte ja auch zusätzliche Animationen bedeutet …

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

THE ZOMBIE VS AMBULANCE

■ PUBLISHER: VINGT-ET-UN SYSTEMS ■ JAHR: 2006

Obwohl die meisten Simple-2000-Titel klassische „Mockbuster" sind, also günstige Klone eines beliebten Spiels, gibt es ein paar, die die Vorlage mit eigenen Ideen anreichern. *The Zombie vs Ambulance* treibt dieses Konzept auf die Spitze. Die Spielmechanik erinnert entfernt an *Crazy Taxi*, die Hintergrundstory ist aber packender: Zombies überfallen die Stadt, und ihr seid als Fahrer eines Rettungswagens die letzte Hoffnung für viele Bürger. Letztere erkennt ihr wie in *Crazy Taxi* an einem bunten leuchtenden Kreis, das Ziel lautet aber bei allen Fahrgästen „Krankenhaus". Die Geretteten zeigen sich freundlicherweise alle erkenntlich, so bewachen Soldaten und Polizisten fortan das Krankenhaus und Mechaniker spendieren euch Ersatzteile für den Rettungswagen. Merkwürdig nur, dass sie damit umso schneller sind, je mehr Zombies ihr auf den Rettungseinsätzen überfahrt. Mechaniker scheinen in Japan blutrünstig und grausam zu sein …

Leider macht sich auch hier bemerkbar, dass bei der Entwicklung gespart wurde. Die Stadt ist relativ klein, das Spiel aber relativ lang, was für euch viele Fahrten durch altbekannte Straßen bedeutet. Auch westliche Zocker durften am Steuer des Rettungswagens Platz nehmen, hierzulande wurde das Spiel *Zombie Virus* getauft. Da das Spiel aber unter 20 bis 30 Euro kaum zu haben ist, sollten nur ausgesprochene Fans von Zombiespielen und Skurrilitäten zugreifen.





» [PS2] Hier wird etwas Ketchup versprüht, aber für echte Schockmomente ist das Spiel viel zu lächerlich.



» [PS2] Den Geretteten scheint es zu reichen, auf dem Parkplatz herumzuhängen.

NOCH MEHR SIMPLE-2000-SPIELE



» THE NADESHIKO

■ ENTWICKLER: SPIKE
■ JAHR: 2004

■ Unwissende kritisieren Prügelspiele oft als eintöniges und repetitives Buttonhämmern gegen immer gleiche Gegnerhorden. Zu Recht, muss man im Fall von *The Nadeshiko* (im Westen als *Dragon Sisters* vermarktet) leider zugestehen. Tamsoft hat tolle Prügelspiele veröffentlicht, aber um dieses macht ihr besser einen Bogen!



» THE ESCAPE HIGHWAY 2 ~ROAD WARRIOR 2050~

■ ENTWICKLER: TAMSOFT ■ JAHR: 2006

■ In diesem postapokalyptischen Rennspiel müsst ihr kostbare Arzneimittel quer durch die Ruinen Japans befördern und Bösewichte im *Mad Max*-Look abwehren. Ein sehr unterhaltsames Spiel, das zwar relativ kurz ist, aber dank mehrerer Schwierigkeitsgrade Wiederspielwert bietet.



» THE KESSEN SEKIGAHARA

■ ENTWICKLER: TAMSOFT ■ JAHR: 2004

■ Dieser Titel schlägt deutlich in die beliebte Kerbe *Dynasty Warriors/Kessen*, macht das aber recht ordentlich. Es gilt Gegner aufzuschlitzen, bis ihr euer Soll für die jeweilige Schlacht erfüllt habt. Etwas verstörend ist, dass euch auch getötete Verbündete positiv angerechnet werden, was das Ganze wie eine Amokläufer-Simulation wirken lässt.



» THE TOKUSATSU HENSHIN HERO

■ ENTWICKLER: DAFT ■ JAHR: 2004

■ Ganz in der Tradition der japanischen Superhelden wie *Kamen Rider* oder den *Power Rangers* lässt euch das Spiel euren eigenen Strumpfhosenheroen bauen und damit die üblichen Horden von identischen Bösewichten verkloppen. Für eine Runde zwischendurch und Freunde von 70er-Jahre-Nostalgie recht unterhaltsam.

THE MAID UNIFORM AND MACHINE GUN

■ PUBLISHER: RIDEON JAPAN, INC. ■ JAHR: 2006

■ Ende der 90er Jahre erfasste eine Faszination für „Maids" (Dienstmädchen) die japanische Nerdkultur. Allein im Tokioter Stadtteil Akihabara gibt es bis heute Hunderte solcher Cafes; die großen Spielehersteller machten aber eher einen Bogen um das eigenwillige Setting.

Nicht so (natürlich!) die Simple-2000-Serie, die mit *The Maid Uniform and Machine Gun* einen Vollblut-Actiontitel abliefert. Als bis an die Zähne bewaffnete Zofe werft ihr euch ins Gefecht gegen bösartige Kuscheltiere, Mini-UFOs und andere verrückte Gegner. Die meiste Zeit prügelt ihr euch von Raum zu Raum, doch manchmal dürft ihr in kleinen Bonuslevels vom Dach eines Hauses oder aus einem fahrenden Auto ballern.

Am Ende jeder Stage erhaltet ihr eine Einstufung, die neben euren Fähigkeiten im Kampf auch euren „Maid Style" bewertet, der sich aus der Anzahl ausgestoßener Beleidigungen herleitet. Das Ganze ist sehr kurzweilig und fesselnd, daher empfehlen wir auf jeden Fall ein Probespiel.





» [PS2] Auch die Endgegner – etwa dieser Helikopter – sehen wie Spielzeug aus.

RETRO STINKER

» THE AKACHAMPION COME ON BABY

■ EXPOTATO ■ 2004

■ Ein Haufen hässlicher Babys duelliert sich in diesem grottigen *Track & Field*-Verschnitt. Finger weg!



» THE KYONSHI PANIC

■ ENTWICKLER: TAMSOFT ■ JAHR: 2004

■ Der japanische Titel ist deutlich treffender als der belanglose Name der westlichen Umsetzung, *Zombie Attack*. Schließlich bekämpft eure Heldin keine Zombies, sondern chinesische Vampire. Was wie eine unterhaltsame Idee klingt, ist in der Umsetzung leider arg eintönig.



» THE ALL*STAR FIGHTING FESTIVAL

■ ENTWICKLER: TAMSOFT ■ JAHR: 2005

■ Ein Schmankerl für Freunde der Simple-2000-Serie: Beim diesem 91. Titel war die Reihe bereits so beliebt, dass es für ein Crossover-Prügelspiel reichte. Es finden sich zahlreiche Charaktere aus den hier vorgestellten Spielen, besonders aus den beiden Trash-Aushängeschildern *Earth Defence Force* und *Oneechanbara.* Kein *Capcom vs. SNK*, dennoch ein Muss für echte Simple-2000-Fans.



» THE DAIBIJIN

■ ENTWICKLER: TAMSOFT
■ JAHR: 2004

■ Ein völlig durchgeknalltes Werk, in dem ihr Japan mit Hilfe zahlreicher militärischer Vehikel vor einem amoklaufenden Bikini-Modell von der Größe Godzillas beschützen müsst. Im Westen erschien es unter dem Titel *Demolition Girl* und wurde von der Kritik verrissen – zu Unrecht, wie wir meinen. Wenn ihr das Spiel günstig seht, gebt ihm eine Chance!



» THE SPLATTER ACTION

■ ENTWICKLER: VINGT-ET-UN SYSTEMS
■ JAHR: 2004

■ Einer der stärksten Simple-2000-Titel bietet vergleichsweise aufwendige Cartoon-Optik. Die Entwickler haben sich sichtlich bei Namcos Famicom-Klassiker *Splatterhouse: Wanpaku Graffiti* bedient und lassen euch als kettensägenschwingende Kürbiskopf-Vogelscheuche kurzen Prozess mit den reichlich vorhandenen Monstern machen.



Kurz nach dem Wechsel in ein neues Jahrtausend stand die allererste PlayStation praktisch vor dem Ende. Doch das Beste kommt gern zum Schluss. Etwa der neunte Teil der *Final Fantasy*-Reihe.

Wenn man an Rollenspiele japanischer Bauart denkt, fallen einem auf Anhieb die Spiele der *Final Fantasy*-Reihe ein. Neben den *Dragon Quest*-Spielen definierten die für gewöhnlich episch inszenierten Titel aus dem Hause Squaresoft den Standard. Später sollten sich dieses Studio und der *Dragon Quest*-Hersteller Enix zu Square Enix zusammenschließen, einer Firma, die heute noch existiert und beide Rollenspielreihen nach wie vor fortsetzt.

Doch das war im Jahr 2000, als *Final Fantasy IX* in Japan erschien, noch Zukunftsmusik; die Fusion erfolgte erst drei Jahre später. Seit dem siebten Teil der Reihe erschienen die Titel exklusiv für Sonys PlayStation, wobei sich Fans der Serie bereits damals fragten, wieso überhaupt noch die alte PlayStation mit einer neuen Version bedacht wurde, schließlich stand bereits die PlayStation 2 parat. Doch die japanischen Entwickler zeigten beeindruckend, was in dem alten System noch steckte. Weshalb nicht wenige Serienfans Teil 9 für den letzten traditionellen Teil der Serie halten.

Die „Hintergrundgeschichte" von *Final Fantasy IX* schiebt sich mit schöner Regelmäßigkeit in den Vordergrund: Alles beginnt, als die Diebesbande Tantalus, angeführt vom Helden Zidane, Prinzessin Lili aus dem Palast entführen will. Das gelingt, und schnell stellt sich heraus, dass die vermeintlichen Bösewichter die Guten sind und die Prinzessin in höchster Gefahr schwebt. Nach etlichen Wendungen findet sich die Heldentruppe sogar auf einem fernen Planeten wieder, Auftrag: Weltenrettung. Das alles wird in aufwendig inszenierten Zwischensequenzen erzählt, die immer wieder scheinbar nahtlos in die Spielgrafik übergehen.

Apropos Grafik: Der Serienveteran erkennt sofort den Wechsel im Vergleich zu den Vorgängern. Die waren seit Teil 6 der Serie im eher dunklen Steampunk- oder Cyberpunk-Look gehalten. Das Thema Steampunk blieb zwar in Grenzen erhalten, optisch aber kehrte der bunte märchenhafte Look der frühen Spiele zurück. Auch spielerisch orientierte sich *Final Fantasy IX* wieder mehr an den frühen Spielen. So gab es wieder eine Party, die aus vier Charakteren bestand, wobei die Zusammensetzung der Gruppe aber oft, wenn auch in Grenzen, variabel war. Sogar mitten im Kampf konnten schwer angeschlagene Helden ausgetauscht werden. Auch die Berufe kehrten ins Spieldesign zurück, wobei die aber für jeden Charakter fest vorgegeben waren.

Ebenfalls serientypisch ist das Kampfsystem, dem im sechsten Tel eingeführten Active-Time-Battle-System (ATBS). Die Charaktere treten rundenweise gegen die Feinde an, ein sich aufladender Aktionsbalken bestimmt, in welcher Reihenfolge attackiert oder verteidigt wird. Je nach Charakter darf man auch diverse Zauber auslösen. Ebenfalls typisch für die Spielreihe: Riesige Monster, hier Efrit genannt, die einige der Helden zu Hilfe rufen können. Dazu kommen ab und zu ein paar Minispiele wie Seilspringen, zudem gibt es automatisch ablaufende Kämpfe, in denen im richtigen Moment der richtige Knopf gedrückt werden muss.

Wer *Final Fantasy IX* heute noch spielen will, hat Glück: Es gibt Varianten für PC, PS4, iOS, Android, Xbox One und Nintendo Switch, die allesamt optimiert und zum größten Teil grafisch verbessert wurden. Außerdem haben andere Segnungen der Moderne Einzug gehalten, darunter Autospeichern sowie diverse Möglichkeiten zum Cheaten, wie zuschaltbare Unverwundbarkeit oder Maximalschaden bei jeder Attacke. *



Von Mick Schnelle

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



Originelle Helden

Wie bei den meisten Spielen der *Final Fantasy*-Reihe haben die Entwickler sehr großen Wert auf das Charakterdesign gelegt. „Rattenjunge“ Zidane, Prinzessin Lili, die ich seinerzeit selbst in „Rosanna“ umbenannt habe, Vivi, der Schwarzmagier und etliche weitere: Sie alle haben ihre ganz eigene Geschichte, die man nach und nach erfährt. Dabei wachsen einem die Helden wirklich ans Herz. Meine Lieblinge sind die skurrilen Typen der Räuberbande Tantalus.

MÄRCHENHAFTER STIL



Fantasy trotz Steampunk

Seit *Final Fantasy VI* wandelte sich der zuvor stark fantastisch anmutende Grafikstil zum dampfbetriebenen Steampunk. Heraus kamen Welten voller Maschinen und düsterer, verschmutzter Städte. Das hatte mit Teil 9 ein Ende. Es gab zwar immer noch die Dampfmaschinen und viel Industrie, doch alles erstrahlte in hellen, leuchtenden Farben, die für ein märchenhaftes Flair sorgten. Vielleicht erscheint deshalb vielen Fans der Serie der neunte Teil als der schönste.

PUTZIG UND HILFREICH



Die Mogrys

Seit *Final Fantasy VI* spielten die knuffigen Kerle kaum noch eine Rolle in der Serie. Doch in Teil 9 kehren sie zurück und erweisen sich von Anfang an als extrem nützlich. So liefern sie zu etlichen Punkten der Spielmechanik ein ausführliches Tutorial. Zudem dienen sie als Speicherpunkte und bieten nützliche Abenteurersets an, in denen verschiedene Heilmittel enthalten sind. Ebenfalls praktisch: Per Knopfdruck kann man die Mogrys jederzeit an jeden Ort der Überlandkarte bestellen.

DAS KAMPFSYSTEM



Bewährt und ausgetestet

Das leicht zugängliche Kampfsystem (Active Time Battle) dürfte jedem *Final Fantasy*-Spieler zumindest in groben Zügen vertraut sein. Wie zuletzt in *Final Fantasy VI* gibt es wieder bis zu vier Charaktere, die aber vom Spiel immer wieder mal ausgetauscht werden. Im Gefecht lädt nach und nach ein Balken auf, bevor der jeweilige Held am Zug ist. Gleiches gilt für die Gegner, wobei aber nicht ersichtlich ist, wann diese angreifen dürfen. Nach und nach lädt zudem ein Spezialbalken auf, der Sonderattacken ermöglicht.

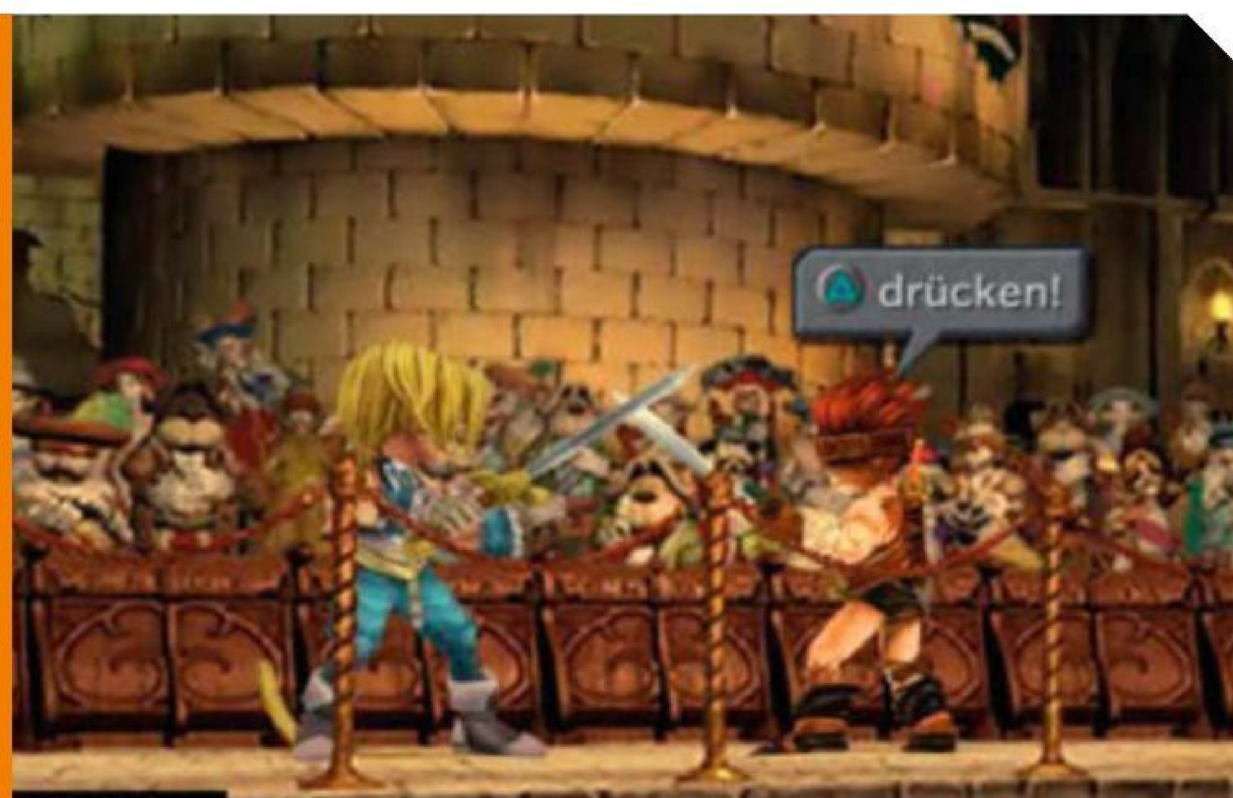
BESTER MOMENT



Opulent inszenierte Story

FFIX ist voll von „besten Momenten“: Die Story um Zidanes und Lilis Kampf gegen Königin Brane und den sinistren Kuja ist extrem opulent inszeniert. Stets wird der Verlauf der Handlung in schön gestalteten Zwischensequenzen weitererzählt. Eines der Highlights: die Flucht der Heldentruppe mit einem Luftschiff durch ein sich schließendes Tor. Aber auch Spielgrafik-Cutscenes sind recht hübsch. Außerdem leidet *Final Fantasy IX* nicht unter dem „Zu viel Gequassele“-Syndrom vieler JRPGs.

KAUM GEALTERT



Nach 20 Jahren immer noch top

Für das erneute Spielen haben wir uns die nagelneue Version für Nintendo Switch vorgenommen. Und auch die bietet nach wie vor eine sehr schöne Grafik, die knuffig animierten Charaktere und den herrlichen Soundtrack. Würde man es nicht besser wissen, *Final Fantasy IX* könnte auch aus neuerer Produktion stammen – ohne natürlich die Opulenz von *Dragon Quast XI* zu erreichen. Auch spielerisch gibt's selbst heute noch nichts zu meckern. Und das nach fast 20 Jahren!



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION
- » **PUBLISHER:** SONY
- » **ENTWICKLER:** SQUARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2001
- » **GENRE:** JRPG

Was die Presse sagte …



Video Games, 9/2000, 80 %
„Ebenfalls erwähnenswert sind die absolut atemberaubenden FMVs, von denen ihr schon in den ersten Spielstunden fast erschlagen werdet. Dass diese Speicherfresser allerdings zu Lasten des Umfangs gehen, ist ja bekannt. Mit knapp 40 Spielstunden sollte alles geschafft sein.“ *(Christian Daxer)*

4Players.de (Februar 2001): 94 %
„*Final Fantasy IX* ist das Konsolen-Rollenspiel, dass jeder, der bisher noch nie etwas mit Anime-Rollenspielen anfangen konnte, als Probe-Spiel kaufen sollte. Für alle Square-Fans ist der Kauf ein Muss.“

Was wir denken

Final Fantasy IX markiert den Höhepunkt der „klassischen“ *Final Fantasy*-Serie, die es gleichzeitig beendete. Es bietet die Quintessenz aller vorausgegangenen Teile. Grafisch verbindet es das industriell geprägte Steampunk-Szenario seit Teil 6 mit den buntfantastischen Teilen 1 bis 5. *Final Fantasy IX* macht auch heute noch jede Menge Spaß.





EXPERTENWISSEN

SUPER STAR WARS





Dieser bombastische 16-Bit-Kracher mit Luke, Han und Chewie trieb die Grafik- und Audio-Fähigkeiten des SNES bis an ihre Grenzen.

Anno 1992 waren qualitativ und spielerisch hochwertige Spiele mit Filmlizenz keinesfalls an der Tagesordnung. Wenige Ausnahmen wie *RoboCop* und *Batman* ragten aus einem Meer von grottigen, billig produzierten Titeln heraus, die nur darauf aus waren, Kapital aus einem aktuellen Kino-Blockbuster zu schlagen. Doch bei *Super Star Wars* lagen die Dinge anders. Zuerst einmal war es auf keinen aktuellen Film bezogen, da die Vorlage bereits 15 Jahre vorher in den Kinos gelaufen war. Stattdessen war es ein Werk von Fans, dem man ihre Liebe zum Original bei jedem Pixel anmerkte.

Peter Ward, der Programmierer des Spiels, gibt sich in unserem Interview (siehe Kasten) als großer Verehrer von *Star-Wars* zu erkennen. Er sagt, dass die Arbeit an *Super Star Wars* eine seiner schönsten Erinnerungen in der Branche überhaupt darstelle. Ohne Zweifel leistete er für die damaligen Verhältnisse Großartiges, indem er all die Grafik und den Sound auf ein 8-Megabit-Modul quetschte. Besonders die Mode-7-Levels (der Landgleiter auf Tatooine in Pseudo-3D und der Flug durch den Graben des Todessterns) waren 1992 atemberaubend. *Super Star Wars* hätte ebenso gut als Demo der technischen Fähigkeiten des SNES herhalten können.



» [SNES] Der kleine Luke musste in einer ziemlich gefährlichen Umgebung aufwachsen.

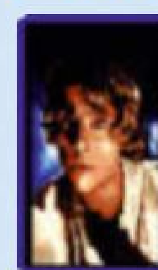
»Bei *Super Star Wars* lagen die Dinge völlig anders.«

Besonders die Sprites erreichten teils eine Größe, die man so noch nie zuvor gesehen hatte, etwa wenn im Hangar des Todessterns die startenden TIE-Jäger über den Kopf des Spielers hinwegdüsten und dabei fast den gesamten Bildschirm einnahmen. Außerdem konntet ihr nicht nur als Luke Skywalker spielen, sondern später auch als Han Solo und Chewbacca. Während sich der Wookie mit dem Bogenspanner zur Wehr setzte, setzte Han, der sich auch rollen und ducken konnte, auf seinen Blaster und Luke, natürlich, auf das Lichtschwert, die mit Abstand effektivste Waffe im Spiel. ▶

DEINE HELDEN



LUKE SKYWALKER



■ Es ist schon interessant, dass es gar nicht so viele *Star Wars*-Titel gibt, bei denen man den blonden Farmerssohn tatsächlich spielen darf. Anfangs kämpft er noch mit einem Blaster, später dann mit dem Lichtschwert.





» [SNES] Nur ein falscher Sprung, und ihr müsst im Sandkriecher von vorne beginnen.







» [SNES] Unten im Sandkriecher warten einige unangenehme Überraschungen.



» [SNES] Sogar die friedfertigen Banthas können explodieren.







SPÜRE DIE MACHT



SUPER STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

■ Die Fortsetzung, die 1993 in den USA und ein Jahr später in Europa erschien, behält das Spielprinzip des Originals bei, bringt aber einige kleine Änderungen mit. Ihr könnt immer noch Luke, Han und Chewie spielen, allerdings nicht mehr selbst auswählen. Dafür hat nun jeder einen Doppelsprung und Luke darf die Macht nutzen und mit seinem Lichtschwert Blasterschüsse abwehren. Außerdem kann jeder Charakter zwischen Haupt- und Zweitwaffe wechseln.



SUPER STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

■ Der letzte Teil der Trilogie wurde 1994 in den USA und wiederum erst im folgenden Jahr in Europa veröffentlicht, also am Ende der Lebenszeit des SNES. Ein weiteres Mal setzt *Super Star Wars* auf das bekannte Spielprinzip. Diesmal bekommt ihr jedoch Gelegenheit, auch als Prinzessin Leia und als Ewok Wicket (!) zu spielen. Leia ist davon sicher die interessantere Variante, da sie mit diversen Waffen wie Stab und Blaster kämpfen kann. Auch die gute alte Würgekette, die Jabba zum Verhängnis wurde, darf natürlich nicht fehlen.

Mit dem Lichtschwert zu hantieren machte großen Spaß, aber dafür musstet ihr erst einmal einen Punkt im Spiel erreichen, der ziemlich auf sich warten ließ. Denn *Super Star Wars* war richtig schwer. Das Spiel bekam zwar gute Kritiken, wurde aber auch für den extrem hohen Schwierigkeitsgrad gerügt, der uns verwöhnten Spielern heutzutage natürlich noch viel schlimmer vorkommt. Wer etwa im Sandkriecher-Level in die Lava fällt, ist sofort tot. Hinzu kommen fragwürdige Stellen, in denen man gar nicht sieht, wohin man springt oder ob da fester Boden unter den Füßen ist.

Hat man es aber endlich geschafft, erwartet einen die Cantina in Mos Eisley mit ihrer Band, die die wohlbekannte Musik spielt, während wir uns als Luke mit dem Lichtschwert durch die Gäste schnetzeln. Für die Umsetzung der einprägsamen Melodien in *Super Star Wars* zeichnete Paul Webb verantwortlich, der nicht nur den Boogie in der Cantina originalgetreu auf die winzige SNES-Cartridge umsetzte, sondern auch den Imperialen Marsch und andere klassische *Star Wars*-Motive.

Es sind jedoch vor allem die Soundeffekte, die bei *Super Star Wars* einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Der Angriff der Wüstenskorpione wird von einem Geräusch begleitet, das sich nach der Explosion einer Miniaturbombe anhört, während das Hochjagen einer Wump-Ratte so klingt, als würde ein Container vom Laster fallen. Am längsten im Gedächtnis geblieben ist uns allerdings der hilflose Schrei der Jawas, wenn sie mit einem lauten „Utinni!" vom Bildschirm geballert werden – ein Sound, der direkt aus dem Film gesampelt wurde.



» [SNES] Getroffene Jawas fliegen mit einem „Utinni!" in die Luft.

Auch wenn sich *Super Star Wars* an der Handlung von *Krieg der Sterne* orientiert, leiht es sich doch auch ein paar Elemente aus späteren Teilen der Trilogie. Im ersten Abschnitt wird Luke von Mynocks attackiert, die eigentlich erst in *Das Imperium schlägt* ▶

»Vor allem die Soundeffekte hinterlassen einen bleibenden Eindruck.«



» [SNES] Das Luke-Gesicht ist eines der seltenen Extraleben.



» [SNES] Ärger in der Cantina! Unser Tipp: Lasst den Wookie gewinnen.





DEINE HELDEN

HAN SOLO



■ Den liebenswürdigen Schmuggler könnt ihr etwa nach der Hälfte des Spiels übernehmen, direkt nachdem sich Luke seinen Weg durch die Cantina von Mos Eisley gekämpft hat. Er spielt sich nahezu identisch wie Skywalker, natürlich aber ohne das Lichtschwert.





» [SNES] Diesen Savrip kennen die meisten nur aus dem Holospiel Dejarik.



Q&A

PETER WARD

Wir plaudern mit dem Programmierer des herausragenden SNES-Titels.

RG: Wie bist du zu *Super Star Wars* gekommen?
PW: Wir mussten beweisen, dass wir es schaffen konnten, um den Vertrag zu bekommen! Dafür bauten wir zwei Levels, den Grabenflug und die Szene mit dem Landgleiter. LucasArts war davon so angetan, dass wir den Vertrag bekamen.



RG: Welche Probleme ergaben sich durch die Verwendung einer Cartridge?
PW: Das erste *Star Wars* war eine Cartridge mit acht Megabit. Alle Sprites mussten verlustbehaftet komprimiert werden, wofür wir einen LZ-Algorithmus verwendeten, um möglichst schnell dekomprimieren zu können. Fast jedes Byte auf der Cartridge wurde genutzt!

RG: Wie seid ihr bei der bombastischen Musik und dem Sound vorgegangen?
PW: Paul Webb war für die Musik und alle Soundeffekte zuständig und hat großartige Arbeit geleistet. Alles basierte auf MIDI. Er begann damit, eine Sammlung von digitalen Instrumenten zusammenzustellen, und von LucasArts bekamen wir die Partituren auf Papier. Ich habe bei manchen Soundeffekten mitgeholfen – ich hatte damals alle Filme auf LaserDisc und bat Paul, einige Sounds aus den Filmen zu „entleihen". So kam unter anderem der typische „Utinni!"-Ruf der Jawas ins Spiel.

RG: Hattet ihr Schwierigkeiten mit den Lizenzinhabern der Originalfiguren?
PW: Nein, weil die Grafiker bei LucasArts das meiste für uns erledigt haben.

RG: *SSW* ist dafür berüchtigt, bockschwer zu sein. Wer das eure Absicht?
PW: Überhaupt nicht. Wahrscheinlich wurden unsere Tester einfach mit der Zeit zu gut darin – wie es so oft passiert. Wir haben dann ständig Anpassungen gemacht, um den Testern eine Herausforderung zu bieten. Stattdessen hätten wir eine Gruppe von durchschnittlichen Spielern nehmen sollen und darauf den Schwierigkeitsgrad basieren. Da wir das leider nicht getan haben, war das Spiel viel zu schwer.

RG: Was ist deine Lieblingsstelle bei dem Spiel?
PW: Da gibt es viele. Von der Besteigung des Sandkriechers bis zu den coolen (und riesigen) Banthas. Beim Flug durch den Todessterngraben hätten wir natürlich mehr machen können, aber für ein 16-Bit-System war er schon recht nah an dem, was man aus den Filmen kannte.

RG: Hast du besondere Erinnerungen an die Arbeit an *Super Star Wars?*
PW: Ich bin ein großer Fan von *Star Wars*, also hatte ich bei der Arbeit viel Spaß, wollte aber natürlich auch das bestmögliche Ergebnis abliefern. Wenn man die Entwicklungszeit und die Größe des Inhalts bedenkt, kann ich mit dem Resultat zufrieden sein. Als Programmierer war ich immer aufgeregt, wenn ich neue Charaktere bekam, die ich dann in der Spielwelt zum Leben erwecken konnte. Das ganze Projekt ist eine meiner schönsten Erinnerungen überhaupt in der Spielentwicklung.

SEITEN-SPRÜNGE





WII VIRTUAL CONSOLE

■ Auf der Wii Virtual Console feierte *Super Star Wars* 2009 ein lang erwartetes Comeback. Die Umsetzung brachte den Spielern endlich die ersehnten Speicherpunkte und machte den Schwierigkeitsgrad damit ein wenig erträglicher. Leider schaffte der Titel es nicht bis auf die Wii U und ist daher nicht mehr verfügbar.

PS4 UND VITA

■ Code Mystics konvertierte *Super Star Wars* 2015 auf die PS4 und die Vita und baute ebenfalls eine interne Speicherfunktion ein. Die Version läuft mit einem dicken Rand mit Star-Wars-Verzierung, ist aber sonst identisch zum Original. Die beiden Fortsetzungen gibt es leider nicht als Port, daher bleibt euch nur deren SNES-Fassung.



» [SNES] Die Zwischensequenzen (hier mit Han Solo und Chewbacca) können sich immer noch sehen lassen.



» [SNES] Hier muss Han geschickt Sturmtruppen und Greifhaken ausweichen.





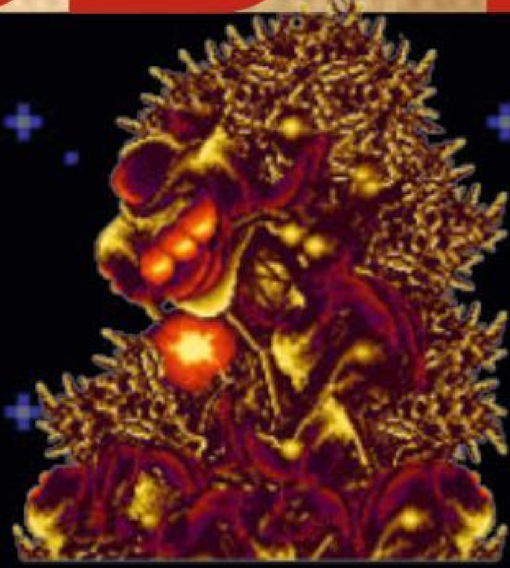
» [SNES] Die TIE-Jäger im Hangar des Todessterns sind riesig.

BOSS-REIGEN



SARLACC VON TATOOINE

■ Der Sarlacc ist hier etwas aufwendiger animiert als die Filmvorlage aus *Rückkehr der Jedi-Ritter* und hat – genau wie in der Special Edition des Films – Tentakel. Wenn ihr eines dieser Tentakel aus dem Sand hervorlugen seht, springt auf die andere Seite des Bildschirms und verpasst ihm eine Ladung mit dem Blaster!



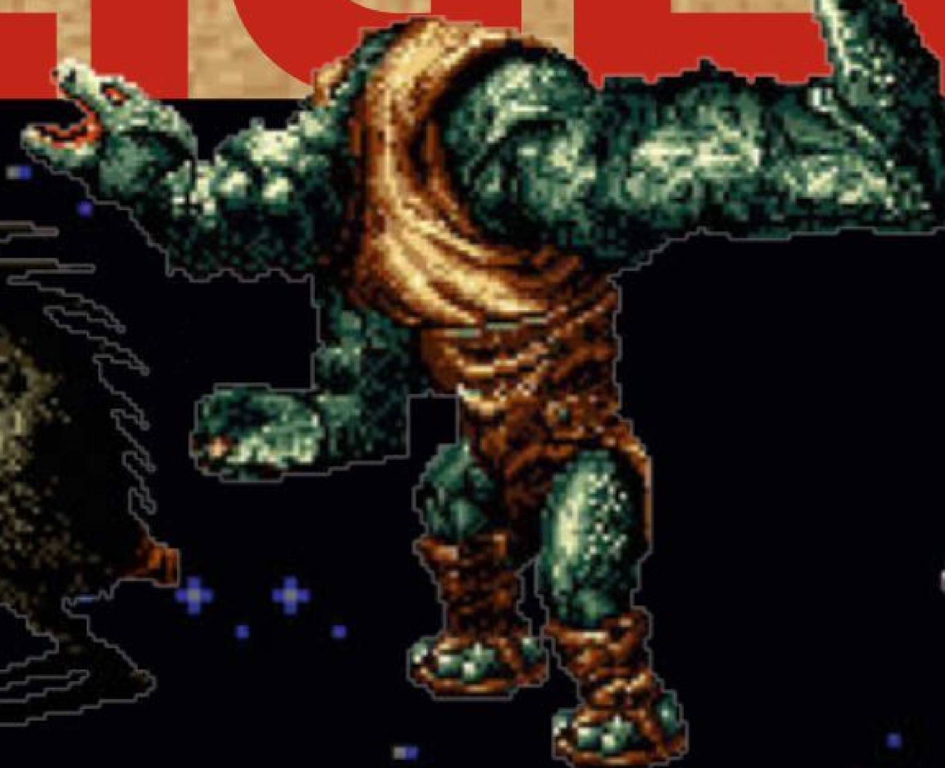
LAVA-BESTIE JAWENKO

■ Wer hätte gedacht, dass die Jawas auf dem Boden ihrer Sandkriecher eine Lavagrube haben, die diesen stacheligen Gesellen beherbergt? Solange ihr nicht in die Lava fallt, müsst ihr nur auf die leuchtende Schwachstelle schießen und hüpfen, sobald die Monstrosität ihr Maul öffnet.



MUTIERTE WUMPRATTE

■ War dieses Riesenvieh etwa eines derjenigen, die Luke damals mit seiner T-16 abgeschossen hat? Falls ja, zählt es nicht. Das Lichtschwert ist hier der Schlüssel zum Erfolg: Weicht seinen Klauenangriffen aus, während ihr die nervenden Mini-Wumpratten abwehrt.



SAVRIP

■ Ihr werdet euch an diesen Kollegen vermutlich nur deswegen erinnern, weil er im Hologramm-Spiel Dejarik als Figur auftaucht, das C-3PO und Chewbacca auf dem Rasenden Falken spielen. Sein langer Hals ist auch sein Schwachpunkt, den ihr von ganz links mit dem Blaster bearbeiten solltet.



WARTUNGS-DROIDE

■ Erinnert ihr euch an den Sondendroiden aus *Das Imperium schlägt zurück*? Dieser hier ist augenscheinlich sein nerviger kleiner Bruder, der ziemlich schnell auf euch zuschießt, sodass ihr euch durch Abrollen in Sicherheit bringen müsst. Er ist nur in dem Moment verwundbar, wenn er gerade selbst angreift.

zurück zum ersten Mal vorkamen. Auch der Sarlacc, in dessen Schlund Luke erst in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* geworfen werden soll, kommt (in einer etwas beweglicheren Form) bereits im ersten Level vor.

An anderer Stelle gibt es wiederum komplett neue Monster und Droiden, die nur in *Super Star Wars* vorkommen. Der langhalsige Kalhar, der sich weiter hinten in der Cantina von Mos Eisley verbirgt, ist offensichtlich ein Mantellianischer Savrip, der aber unter diesem speziellen Namen nur hier auftaucht. Weitere Neuentwicklungen sind etwa der Flugkampfgleiter der Sturmtruppen sowie der imperiale Verteidigungsdroide, der am Ende des Todesstern-Levels wartet.

Sculptured Software aus Salt Lake City entwickelte in der Folge zwei weitere SNES-Spiele zu den beiden Filmen *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, die dem ersten Teil in Spielmechanik und Thematik sehr ähnelten. Dieses Studio wurde kurz nach der Veröffentlichung des dritten Teils von Acclaim übernommen, in Iguana West und später in Acclaim Studios Salt Lake City umbenannt und zusammen mit dem Rest von Acclaim Anfang der 2000er geschlossen. Peter Ward selbst arbeitete danach bei den Disney Interactive Studios an *Disney Infinity*, bevor auch dies 2016 Geschichte war. Heute arbeitet er immer noch in der Gegend von Salt Lake City.

Aus heutiger Spieler- und Kritikersicht gibt es einiges, was man *Super Star Wars* vorwerfen könnte, etwa wildes Hin- und Herhüpfen, Instant-Tode, lange Wege zwischen den Spawn-Punkten sowie Abschnitte, in denen man feindliche Treffer kaum vermeiden kann. Dennoch schafft das Spiel es meisterlich, die Atmosphäre der Filme einzufangen, und überzeugt noch heute mit der schönen, flüssigen Darstellung und den fantastischen Sounds. Wir halten es für eines der besten *Star Wars*-Spiele überhaupt. *



» [SNES] Dieser imperiale Droide beschießt euch mit Raketen.

RD-D2

OBI-WAN KENOBI

DEINE HELDEN



CHEWBACCA



■ Chewie stößt zur gleichen Zeit wie Han zur Handlung und bringt seinen Bogenspanner, der von Anfang an einen Level höher als Hans oder Lukes Blaster ist. Außerdem macht er bei seinem Supersprung keinen Salto – aber schließlich ist er auch schon über 200 Jahre alt.





KAMPFGLEITER

■ Diese beiden Sturmtruppen lieben ihr neues fliegendes Auto mit seinem praktischen Geschützturm und der liebevoll gestalteten Karosserie. Ihr solltet euch erst dem Geschützturm, dann den Schubdüsen, dem hinteren Turm und der Windschutzscheibe widmen, danach sind die beiden wehrlos.

IMPERIALER KAMPFDROIDE

■ Dieser klobige Zeitgenosse erinnert frappierend an ED-209 aus *RoboCop*, wobei er statt den Maschinengewehren auf Hiebe mit seinen ausfahrbaren Klauen setzt. Sobald er springt, müsst ihr unter ihm durchrutschen und ganz rechts bleiben, um auf den roten Schwachpunkt schießen zu können.



INHAFTIERUNGSWACHE

■ Erinnert ihr euch an die Szene, in der Luke auf dem Weg zu Leia im Inhaftierungsblock auf diesen schwebenden Droiden trifft? Nein? Sie muss wohl herausgeschnitten worden sein… Egal, bleibt auf etwa zwei Dritteln des Bildschirms zur Rechten stehen und haltet beim Schießen still. So sollte dieser Droide kein Problem darstellen.



TRAKTORSTRAHL

■ Dieser Traktorstrahl ist in *Super Star Wars* weitaus aggressiver, als er je in den Filmen zu sehen war, und spuckt Feuerbälle aus, während er hoch- und runterfährt. Springt auf die Plattform oben links und zielt auf den Kern, während ihr die Feuerbälle abschießt, die er zu euch hinaufschickt.



GRABENKAMPF

■ Hier kommt der gute alte Darth mit seinem modifizierten TIE-Jäger, um ein wenig seine Vater-Sohn-Beziehung zu pflegen. Er ist glücklicherweise ziemlich leicht zu erledigen – zielt einfach irgendwo auf sein Schiff und unterbrecht den Angriff nur, um feindliche Geschosse abzuwehren.

MAKING OF

FIRELORD



FAKTEN

» **PUBLISHER:** HEWSON CONSULTANTS
» **ENTWICKLER:** STEVE CROW
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **PLATTFORM:** ZX SPECTRUM, DIVERSE
» **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Dank *Wizard's Lair* und *Starquake* wurde Steve Crow in der 8-Bit-Ära schnell zum begehrten Spieldesigner. Mit uns plaudert er über seinen frühen Publisher-Wechsel und die Entstehung seines Solo-Epos *Firelord*.



» [ZX Spectrum] Der Held beginnt seine Reise unbewaffnet, benötigt aber schnellstens Kampfzauber.

In *Firelord* schlüpft der Spieler auf seinem 8-Bit-Heimcomputer in die Rolle des Sir Galaheart, der sich durch zahlreiche Bildschirme im Königreich Torot kämpft. In Wäldern und Dörfern erledigt er Feinde mit magischen Geschossen und fahndet nach Hinweisen zu vier versteckten Amuletten.

Ferner handelt der Held mit freundlich gesinnten Bewohnern und klaut sich nötigenfalls Gegenstände zusammen – was ein wesentliches Spielelement bildet. Das Action-Adventure von 1986 besticht nicht so sehr mit Rasanz und Reflexen, sondern mit fortschrittlichen RPG-Elementen in stimmiger Pixelkulisse. Die Geschichte dieses Spiels beginnt jedoch bereits viele Jahre zuvor.

Der Programmierer Steve Crow veröffentlichte bereits 1983 und 1984 seine ersten beiden Spiele für den ZX Spectrum, die über einen Familienfreund unter dem Label Poppy Soft verkauft wurden. Doch da der Erfolg ausblieb, war der Geschäftspartner an seinem dritten Projekt *Wizard's Lair* nicht mehr interessiert. Deshalb suchte sich Steve 1985 mit Bubble Bus Software dafür einen neuen Publisher. Noch im selben Jahr entwickelte er den Nachfolger *Starquake*, als ein bekannter Hersteller auf ihn zukam.

Steve erzählt: „Bubble Bus brachte *Wizard's Lair* heraus, als ich sonst niemanden als Publisher fand. Es lief also gut für mich, als Hewson Consultants mich kontaktierte. Doch zunächst blieb ich bei Bubble Bus, da sich mich fair behandelten.“ *Starquake* erhielt überzeugende Wertungen und war ein potenzieller Hit. Doch Publisher Bubble Bus sparte bei der Vermarktung und schaltete nur halbseitige Magazin-Anzeigen in Schwarz-Weiß. Für sein kommendes Spiel *Firelord* entschied sich Steve deshalb, zu Hewson zu wechseln. ▶



» [ZX Spectrum] Die seltenen Abwehr-Sprüche finden sich in der Nähe des Startpunkts.



MEILENSTEINE

WIZARD'S LAIR
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DIVERSE
JAHR: 1985

STARQUAKE (IM BILD)
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DIVERSE
JAHR: 1985

FIRELORD
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DIVERSE
JAHR: 1986

SEITENSPRÜNGE

So schlägt sich *Firelord* auf allen Systemen.

ZX SPECTRUM

■ Trotz seiner Farbschwäche liefert der Spectrum in den einzelnen Bildschirmen eine beachtliche Palette. Die bunte Kulisse ist nicht nur Mittel zum Zweck, sondern hilft dem Spieler auch bei der Orientierung. Überraschend gut gelungen ist die Soundkulisse von *Firelord*, die sogar eine kurze Sprachausgabe für den Fall bereithält, dass man beim Klauen erwischt wird.



SCHNEIDER CPC 464

■ Die Schneider-Umsetzung ist der Speccy-Version unterlegen. So mangelt es an Farben. Denn es wird der High-Res-Modus verwendet, der nur vier Farben zur Verfügung stellt. Deshalb wirken viele Areale zu gleichförmig, was die Orientierung erschwert. Zudem klingt das Action-Adventure nicht so gut, obwohl der CPC den besseren Soundchip besitzt.



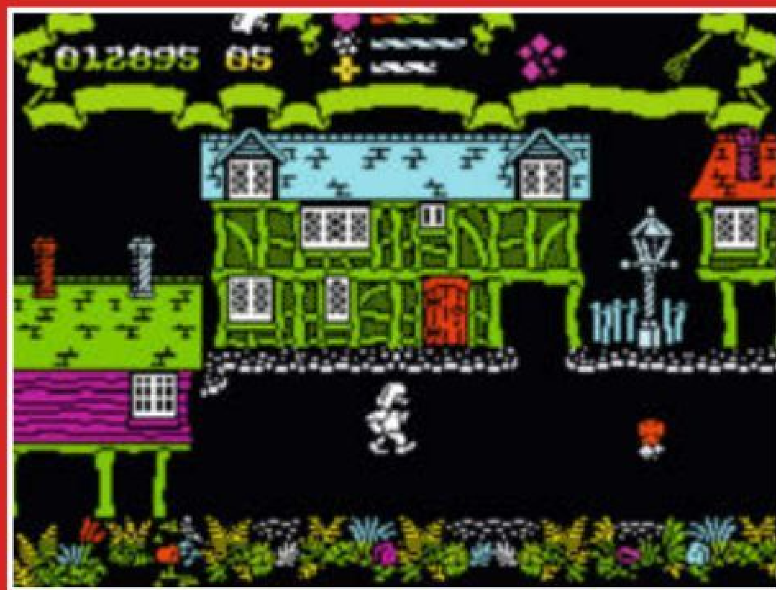
COMMODORE C64

■ Auf dem Brotkasten glänzt das Spiel mit einer stimmigen Titelmelodie von Musiker Ben Daglish, allerdings sind die Soundeffekte im Spiel weniger überzeugend. Auf dem C64 ist die Grafikkulisse nahezu identisch zum Spectrum, selbst wenn die Farben nicht ganz so strahlen. Das Spieler-Sprite wirkt ausgefeilter, obendrein gibt es Hunde in den Dörfern. Kurzum: Eine gelungene Konvertierung.



FIRELORD-GUIDE

So meistert ihr Steve Crows magisches Abenteuer.



ORIENTIERUNG IST ALLES

■ *Firelord* verfügt über 512 Bildschirme, eine gewaltige Zahl. Die Orientierung fällt sehr schwer, selbst das Erstellen einer Karte ist aufwendig. Doch kein Gebäude gleicht dem anderen. Nutzt diese als Fixpunkte, um euch in den Wäldern zurechtzufinden.



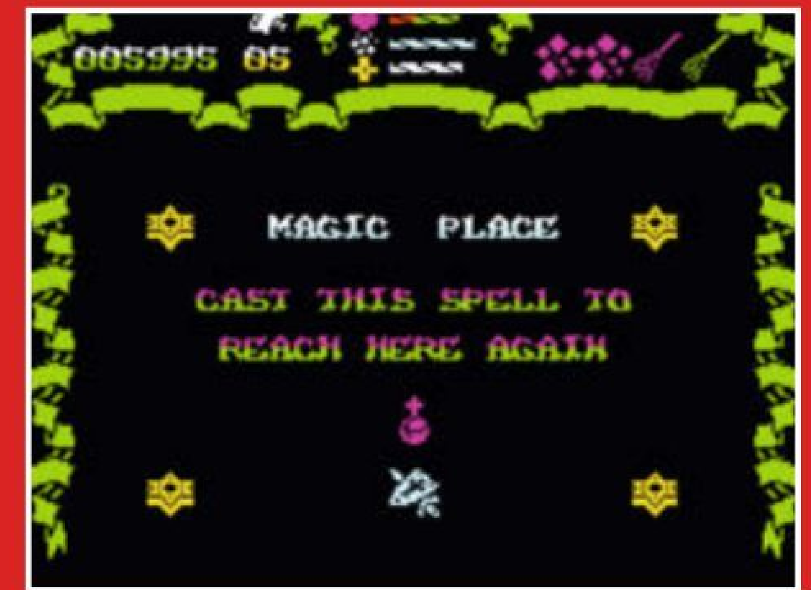
SPART EURE KRÄFTE

■ Die geisterhaften Bewohner sowie besonders die Feuerfallen ziehen euch Lebensenergie ab. Auch die Energie für Magie und zum Handeln ist beschränkt. Fahndet deshalb regelmäßig nach Power-ups, um die drei Energieleisten gefüllt zu halten.



EHRENWERTER DIEB

■ Das Ziel in *Firelord* ist es, einen Fluch zu brechen. Doch von den Einwohnern könnt ihr keine Hilfe erwarten. Notfalls beklaut ihr die Burschen für die gute Sache. Doch Vorsicht: Beim Reaktions-Minispiel kann das schnell tragisch für euch enden.



MAGISCHE ORTE

■ Der Teleportations-Zauber ist äußerst nützlich. Allerdings müsst ihr den Spruch mit dem gewünschten Ort verknüpfen. Selbigen müsst ihr zuvor erst besuchen. Ergo bleiben euch weitläufige Expeditionen nicht erspart.



» *Firelord* war das letzte Solo-Projekt von Steve Crow.

Steve verrät uns, woher die Ideen zu seinem ambitionierten Action-Abenteuer kamen: „Meine gesamte Inspiration für *Firelord* stammt aus meiner Heimat in Sussex. Ich radelte rund um die Dörfer mit ihren Holzhäusern und Strohdächern. Diese Gebäude sehen aus wie vor 300 Jahren erbaut." Ergo spielt das Geschehen in *Firelord* 300 Jahre vor unserer Zeit. Der Entwickler erdachte sich außerdem einen Helden, der als Leibeigener beginnt und sich langsam in der Hierarchie hocharbeitet. „Deshalb besitzt man anfangs keine Waffe und muss sich erst eine besorgen."

Um die Komplexität zu erhöhen, baute Steve drei Balken für Gesundheit, Abwehrmagie sowie Handelsfähigkeit ein. „Ich denke, die Energieleisten repräsentieren Mana und so weiter. Ich hatte dasselbe System der drei Energiebalken schon in *Starquake* verwendet. Auf diese Weise gab es mehr nützliche Objekte zum Sammeln, um jeden Balken zu füllen. Das sorgte für mehr Spieltiefe", führt der Entwickler aus.

Wichtig war der Handel mit NPC-Figuren: „Ich fokussierte mich auf die Handelsmechanik, anstatt wie in *Starquake* auf Brücken, Aufzüge oder fliegende Plattformen zu setzen." Schließlich solle *Firelord* mehr in Richtung Rollenspiel und Adventure gehen. Steve wollte eine andere Art von Spiel kreieren, aber den markanten Grafikstil des Vorgängers behalten. Obendrein dürfen Gegenstände auch geklaut werden. „Das sollte mehr Spannung beim Handel erzeugen. Nach dem Motto von Risiko und Belohnung. Der Spieler benötigte Geschick; wird er aber erwischt, kommt es zur Verurteilung."

Ursprünglich hatte er geplant, in solchen Fällen den Spieler vor einen Richter zu zerren, und es zum Prozess kommen zu lassen. „Doch das war zu kompliziert für ein damaliges Spiel." Stattdessen springt für die Verurteilung nur ein Pfeil zwischen „Unschuldig" und „Schuldig", den man zum richtigen Moment stoppen muss. Gelingt das dreimal, kommt man noch einmal davon.

Der Handel findet zudem nicht einfach mit generischen NPCs statt, sondern mit designten Charakteren. „Es ging mir darum, die NPCs verschiedene Dinge tun zu lassen. Denn ich gehe ja auch nicht zum Metzger, um Bananen zu kaufen!", scherzt Steve. Jeder Laden verfügt deshalb über andere Objekte, die man erhandeln kann.

Die vielleicht interessanteste Fähigkeit, die man in *Firelord* erhält, ist die Teleportation. Zur Nutzung sind jedoch Zaubersprüche aus bestimmten Symbolen nötig. „Diese Mechanik stammte aus *Starquake*, neu waren nur die Symbole statt Buchstaben. Weil die Karte so groß ist, konnte man einen Spruch erlernen, um sich zu teleportieren."

Firelord besitzt außerdem ein Inventar-System mit vier Slots sowie vier weiteren Verwahrmöglichkeiten bei Wärtern, die laut Steve wie eine Bank fungieren. Zudem sollte der Spieler damit motiviert werden, auf der Karte herumzureisen und immer wieder zur Lagerstätte zurückzukehren. „Ich fügte das mit ein, denn in *Starquake* sam-



» [ZX Spectrum] Das Klauen von Gegenständen kann zu diesem potenziell fatalen Minispiel führen.



GASSEN-WISSEN

■ Es ist nahezu unmöglich, diejenigen Charaktere ausfindig zu machen, die eines der Amulette haben. Allerdings gibt es einen Magier und einen Bischof, die euch die Identitäten per „Handel" offenbaren. Danach müsst ihr die jeweilige Zielperson nur noch suchen.



» [ZX Spectrum] Der Held verteidigt sich mit Magie gegen die Geister.

melte man nur Einzelteile, ging zum Kern und fügte sie ein."

Doch die Spielaufgabe in *Firelord* ist eigentlich eine ganz andere: Wir müssen vier magische Amulette ausfindig machen, die wir nur per Handel mit der richtigen Person erhalten. Das war in *Starquake* noch anders, denn dort lagen die Schlüsselobjekte einfach herum. „Bei *Firelord* interagiert der Spieler mit NPCs und muss handeln. Man kann nicht einfach zu einem Ort gehen und etwas kriegen. Es sollte spielerisch gehaltvoller werden. Auch, um interessante Charaktere zu erschaffen und das Spiel auf eine neue Ebene zu heben", erläutert Steve.

»Ich war etwas hinter dem Zeitplan, doch zehn Tage sind doch nichts, oder? Mann, hat Andrew mich angeschrien!« STEVE CROW

Die Spielwelt steckt voller Gefahren. Auf vielen Bildschirmen finden sich Flammenherde als Hindernisse, die immer nur kurz verschwinden. In diesen Momenten kann der Held schadlos daran vorbeihuschen. „Ich weiß nicht, warum es ausgerechnet Flammen waren, aber es passt gut zu einem Spiel, das *Firelord* heißt. Vielleicht weil es einen Helden gibt, der durch das Feuer geht und es kontrolliert."

Die Zaubersprüche sind ein unverzichtbares Hilfsmittel, um die Mission zu erfüllen. Allerdings nagen sie an der Magie-Leiste. Steve ging es darum, zweierlei Bedrohungen aufzubauen – einmal für die Gesundheit und einmal für die magische Abwehr. Um den Energieleisten einen Schub verleihen, sammelt der Spieler verstreute Goodies in der Welt auf. Das motiviert zum Erkunden der Gegend.

Trotz seiner relativ einfachen Grafik schlummert in *Firelord* ein komplexes Spielsystem, das sich erst nach und nach offenbart. Diese Komplexität brachte für Steve jedoch Ärger, da er dadurch seine Deadline verpasste: „Andrew Hewson rief mich eines Tages an und war wütend. Ich war etwas hinter dem Zeitplan, doch zehn Tage sind doch nichts, oder? Mann, hat der mich angeschrien!" Wie Steve zugibt, war es bereits September und die Marketingkampagne musste für das Weihnachtsgeschäft anlaufen. „Ich legte auf und sagte zu meinen Eltern, dass Andrew uns wohl verklagen wird." Doch sollte das je Andrew Hewsons Plan gewesen sein, so war er unnötig: *Firelord* wurde am Ende ohne größere Verzögerung fertiggestellt.

Und sein Macher wurde mit sehr guten Bewertungen und noch besseren Verkäufen belohnt. „*Firelord* erhielt nicht so hohe Wertungen wie *Starquake*. Es verkaufte sich aber prächtig, da Hewson Consultants viel besser beim Marketing war als Bubble Bus." Der Hersteller setzte den Erfolgstitel auch auf andere Plattformen wie dem Schneider CPC und dem Commodore 64 um, jedoch ohne die Hilfe von Steve.

Rückblickend zeigt sich Steve Crow mit seiner Produktion zufrieden. Nur ein Detail stört ihn: „Ich hätte dem Spieler auf jeden Fall schon zu Beginn eine Waffe geben sollen, das ist fundamental", lacht er. „*Firelord* ist echt schwierig zu spielen, doch in den 80ern waren Spiele nun mal schwer. Ich mag die Grafik, die man damals auf dem Spectrum kreieren konnte. Ebenso gefällt mir die Größe der Spielwelt". Dass er mit *Firelord* eine Art Vorläufer des modernen RPG-Genres schaffen würde, war ihm nicht klar gewesen. Er wollte einfach einen ambitionierten Nachfolger zu *Starquake* programmieren. ★



» [ZX Spectrum] Mit dem richtigen Spruch könnt ihr euch zu Orten teleportieren.

Konsole für zwei Spielhallen-Fans

Capcom Home Arcade

Wer den alten Spielhallen-Zeiten nachtrauert und damit nicht nur die Titel selbst, sondern auch die Haptik haltbarer Steuerknüppel und Buttons vermisst, braucht eigentlich nur einen Fernseher und dieses Brett. Und möglichst noch einen Freund oder Nachbarn für Duelle …

Die Capcom Home Arcade ist ein 70 cm breiter, 20 cm tiefer und (an den Steuerknüppeln gemessen) 12 cm hoher Brocken – dem man zutraut, gleich eine ganze Riege von Minikonsolen zum Frühstück zu verschlingen. Im Prinzip spielt er aber in derselben Liga mit: Es handelt sich um eine Emulatorkonsole mit 16 Titeln, die per USB-Strom betrieben und per HDMI-Kabel an den Fernseher oder Monitor angeschlossen wird.

„Dieselbe Liga" gilt allerdings nicht für die Fertigung: Wo typische Minikonsolen strukturell doch eher nicht als Türstopper verwendbar sind, könnte man gefühlt mit der Capcom Home Arcade auch einen Personenkraftwagen rückrollsichern. Die beiden Sticks und die 16 Buttons machen sowohl optisch als auch im Betrieb einen stabilen Eindruck. Und das müssen sie auch, denn die installierten Arcade Games erfordern dann doch in der Regel mehrere Tausend Button-Kontakte fürs Durchspielen.

Der Hersteller bezeichnet die 8-Wege-Sticks als „wettkampftaugliche, originalgetreue" Sticks vom Typ JLF-TP-8YT. Wie die OBSF-Druckknöpfe stammen sie vom japanischen Hersteller Sanwa, der seit 1982 Arcade-Automaten ausstattet. Die Spielhallen-Technik steckt in einem massiven Stück Plastik, das oben von einer mit dem Capcom-Logo bedruckten, durchsichtigen Plastikplatte abgeschlossen wird. Auf der Rückseite gibt es einen USB-Anschluss, einen HDMI-Port und einen Mini-USB-Eingang für den Strom (HDMI- und USB-Kabel nebst Stecker liegen bei).

16 Arcade-Klassiker

Die inkludierten 16 Spiele basieren auf den Capcom-CPSI- und -CPS-II-Arcade-ROMs, wie sie früher (und in Retro-Ecken teilweise auch heute noch) in den Spielhallen-Geräten stecken. Zu je etwa einem Viertel besteht die



ALIEN VS PREDATOR
BEAT-EM-UP (1994)

■ Dieses Beat-em-up erschien für die CPS-II-Arcade-Plattform und ist erstmals außerhalb der Spielhalle erlebbar. Massen von großen Alien-Sprites sowie menschlichen Soldaten strömen auf unseren Predator (oder Alien) ein. Es gibt sieben vielseitige Stages.



ARMORED WARRIORS
BEAT-EM-UP (1994)

■ Der oder die Spieler wählen einen von vier Kampfrobotern und ziehen entweder allein oder kooperativ in die Zukunftsschlacht. *Armored Warriors* wurde für CPS II entwickelt und unterscheidet sich thematisch wohltuend von den Standard-Prügel-Szenarios.



CAPTAIN COMMANDO
BEAT-EM-UP (1991)

■ 1991 erschien *Captain Commando* als 17. Titel für das ursprüngliche CPS. Wir spielen den namensgebenden Helden, der in der (damals) mittleren Zukunft des Jahres 2026 mit drei Squad-Kollegen gegen die Verbrecherorganisation von Metro City antritt.



FINAL FIGHT
BEAT-EM-UP (1994)

■ Ursprünglich erschien *Final Fight* im Jahr 1989 als siebtes Spiel für das Capcom-System. Die Mad Gear Gang hat die liebliche Jessica entführt, wir müssen für sie (als Guy, Cody oder Hogger) in den „finalen Kampf" ziehen. Der scrollt seitwärts und spart nicht mit Gegnern.



CYBERBOTS: FULL METAL MADNESS
DUELL-PRÜGLER (1995)

■ Hier geben sich große Kampfroboter auf den Eumel: Jeder Spieler entscheidet sich für einen Mech und einen Piloten, Ersterer hat Auswirkungen auf die Moves, Letzterer auf die Story. Es geht um die Earth Force, die auf der Erde Experimente durchführt.



DARKSTALKER
DUELL-PRÜGLER (1994)

■ Der Dämon Pyron überfällt die Erde, jeder Spieler übernimmt entweder eines der namensgebenden Monster oder aber deren Gegenspieler, die Hunters. Das Spiel ist im Gothic-Horror-Cartoon-Look gehalten und hieß im japanischen Original *Vampire*.



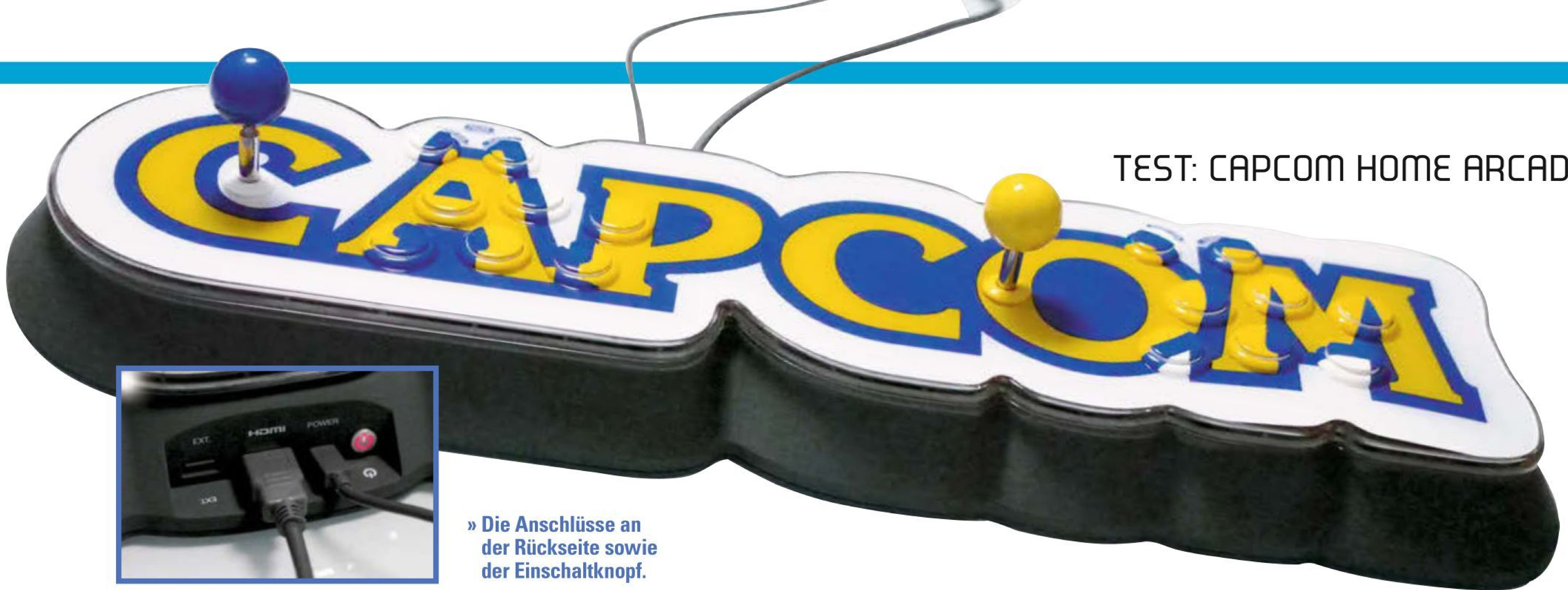
STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING
DUELL-PRÜGLER (1992)

■ Der wohl wichtigste Eintrag bei den Zweispieler-Prüglern der Capcom Home Arcade: *Hyper Fighting* ist das dritte Spiel der Unterserie. Der Name ist Programm: Das Tempo der Animationen erfordert schnelle Reflexe. Zudem hat jeder Kämpfer einen neuen Move.



MEGA MAN: THE POWER BATTLE
PRÜGELSPIEL (1995)

■ Dieser Ableger von *Mega Man* war das erste Fighting Game der Serie. Doktor Wily greift mal wieder nach der Weltherrschaft. Um ihn aufzuhalten, wählen wir zwischen Mega Man, Proto Man und Bass oder bekämpfen Wilys Robot Masters kooperativ.



» Die Anschlüsse an der Rückseite sowie der Einschaltknopf.

Auswahl aus Duell-Prügelspielen, Beat-em-ups, Shoot-em-ups und sonstigen. Wirklich jedes lässt sich auch zu zweit spielen, entweder gegeneinander oder kooperativ.

Die Konsole startet in ein typisches Karussell-Menü, bei dem immer ein Titelscreen groß und in HD zu sehen ist. Eine kurze Beschreibung der Spiele, wie sie fast alle anderen offiziellen Emulator-Konsolen mitbringen, fehlt hier. Dafür kann sich die Konsole mit einem WLAN verbinden, um eure Leistungen mit einer globalen Highscore-Liste abzugleichen.

Was das Gerät nicht hat, sind die typischen vier Snapshot-Spielstände, die Emulatorkonsolen mittlerweile bieten. Allerdings stellen euch einige der Spiele das Nachwerfen von Münzen, natürlich als virtuelle Credits, zur Verfügung. So gelang es dem Tester problemlos, von einer jungen Kampfpilotin aus der allernächsten Verwandschaft unterstützt, in etwa 40 Minuten *1944* durchzuspielen.

In der Praxis macht es einen Heidenspaß, auf die stabilen Buttons einzuknüppeln, und selbst kräftige Männerhände werden sich sehr schwer damit tun, die Sticks aus dem Gehäuse zu reißen. Die Spiele selbst wirken grafisch, je nach Genre, teils angestaubt (gerade die Prügler mit ihren großen Pixel-Sprites), teils aber noch beinahe so grandios wie damals (etwa das Sprite-Bombastwerk *1944*). Das ist natürlich die heutige, verwöhnte Sicht – im direkten Vergleich zu anderen 2D-Emulator-Konsolen sind die Spiele technisch überlegen.

Die verbaute Mechanik und die solide Anmutung haben ihren Preis: Die Capcom Home Arcade kostet offiziell happige 249,99 Euro, wir haben sie im Online-Handel ab 229,99 Euro gefunden. Für Solospieler halten wir das für übertrieben, wer jedoch des Öfteren zu zweit an den Sticks rütteln will (und mit der Spieleauswahl zufrieden ist), bekommt einen guten Gegenwert. *



1944
VERTIKAL-SHOOTER (2000)

■ Teil 5 der *19xx*-Serie ist eines der technisch prächtigsten Spiele der Sammlung (und heute noch oft in japanischen Arcades zu finden). Durch 15 Stages und gegen je einen Endboss setzt man sich im Endlos-Kugelhagel durch. Zu zweit einfacher und lustiger!



ECO FIGHTERS
HORIZONTAL-SHOOTER (1993)

■ In Japan kennt man diesen Titel als *Ultimate Ecology.* Besonderheit ist die rotierende Kanone und die völlige Invertierung dessen, was man bei einem Spiel mit „Öko“ im Titel erwarten würde: Es gilt, Myriaden von tierartigen Feinden den Garaus zu machen.



GIGA WING
VERTIKAL-SHOOTER (1999)

■ Im damals angesagten Steampunk-Setting setzen wir uns in eines von vier futuristischen Kampfflugzeugen und zerstören feindliche Flieger, Panzer, Kriegsschiffe und Gebäude. Ähnlich wie bei *1944* füllt sich der Screen bald komplett mit Feinden und Schüssen.



PROGEAR
HORIZONTAL-SHOOTER (2001)

■ Auch dieser Shooter besetzt das Steampunk-Szenario. Man wählt zwischen zwei Flugzeugen und drei Kanonieren, hat also pro Spieler sechs mögliche Kombinationen. *Progear* war der erste Horizontal-Shooter von Cave (2007 erschien dann *Deathsmiles*).



CAPCOM SPORTS CLUB
SPORTSPIEL (1997)

■ *Capcom Sports Club* ist eine Sportspiel-Sammlung, in der man sich zu zweit in drei Disziplinen messen kann: Tennis (*Smash Stars*), Hallenfußball mit fünf gegen fünf Spielern (*Kick Stars*) sowie Basketball mit drei gegen drei Akteuren (*Dunk Stars*).



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
PUZZLESPIEL (1994)

■ Allein oder zu zweit lässt man bei *Super Puzzle Fighter II Turbo* unter Zeitdruck das oder die Hirne rauchen. Der *Tetris*- beziehungsweise *Columns*-Klon wartet zwischen den beiden bunten Spielflächen mit herzig gezeichneten Bitmaps der Kontrahenten auf.



STRIDER
ACTION-PLATTFORMER (1998)

■ Im Jahr 2048 ist dieses Actionspiel angesiedelt, bei dem ihr euren groß gezeichneten Strider von links nach rechts hüpfen, dashen und klettern lasst, während er sich durch Horden von Gegnern schnetzelt. Dies ist das Original, von dem es zahlreiche Portierungen gab.



GHOULS 'N GHOSTS
ACTION-PLATTFORMER (1998)

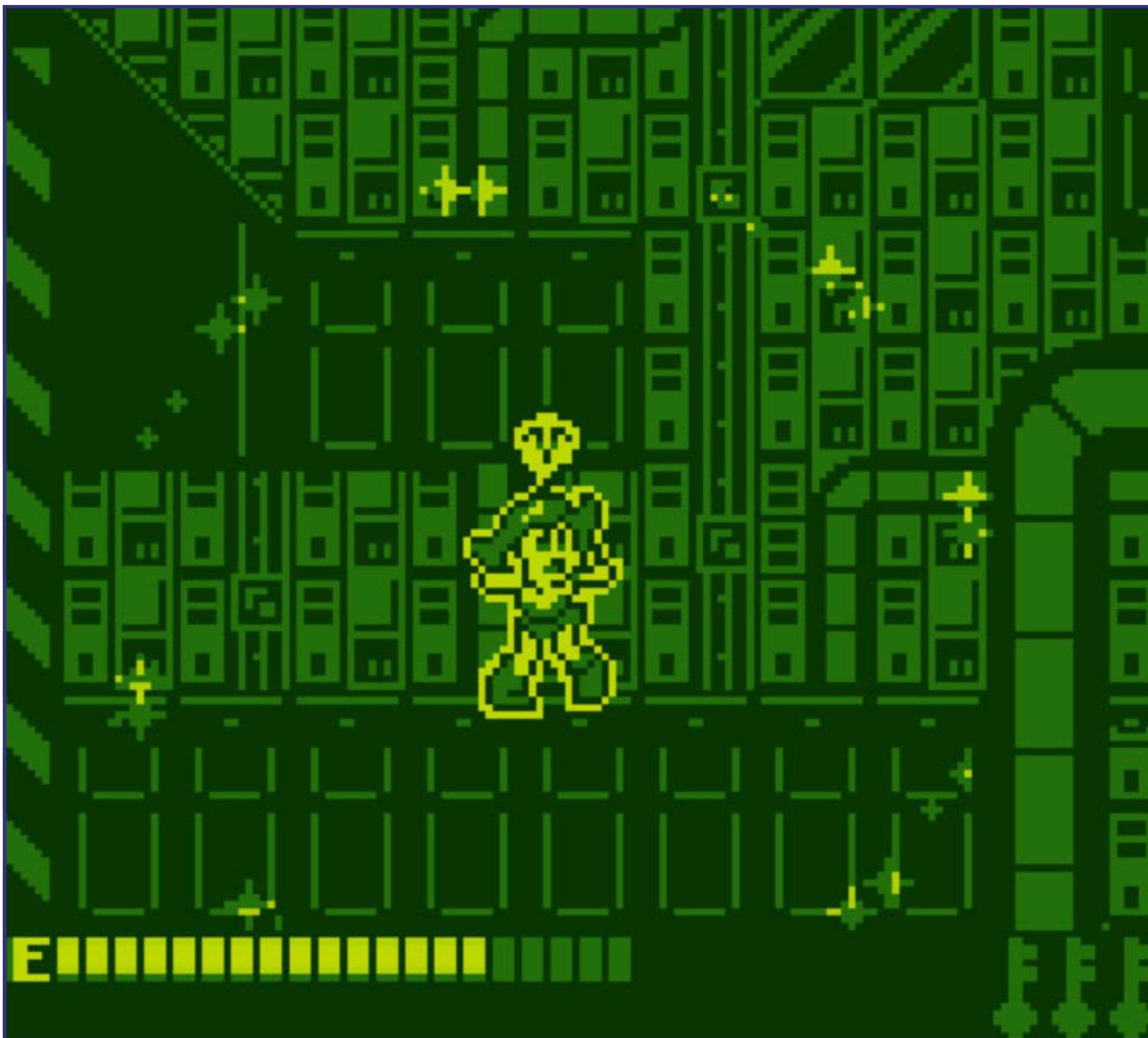
■ Der Nachfolger von *Ghosts 'n Goblins* triezt uns nach jedem finalen Ableben mit einem kurzen „Flug“ über die Übersichtskarte, die uns alle Stages zeigt. Es ist ebenso schwierig wie witzig, bei keinem anderen Spiel freuen wir uns so übers kostenlose Credits-Nachwerfen ...

30 JAHRE

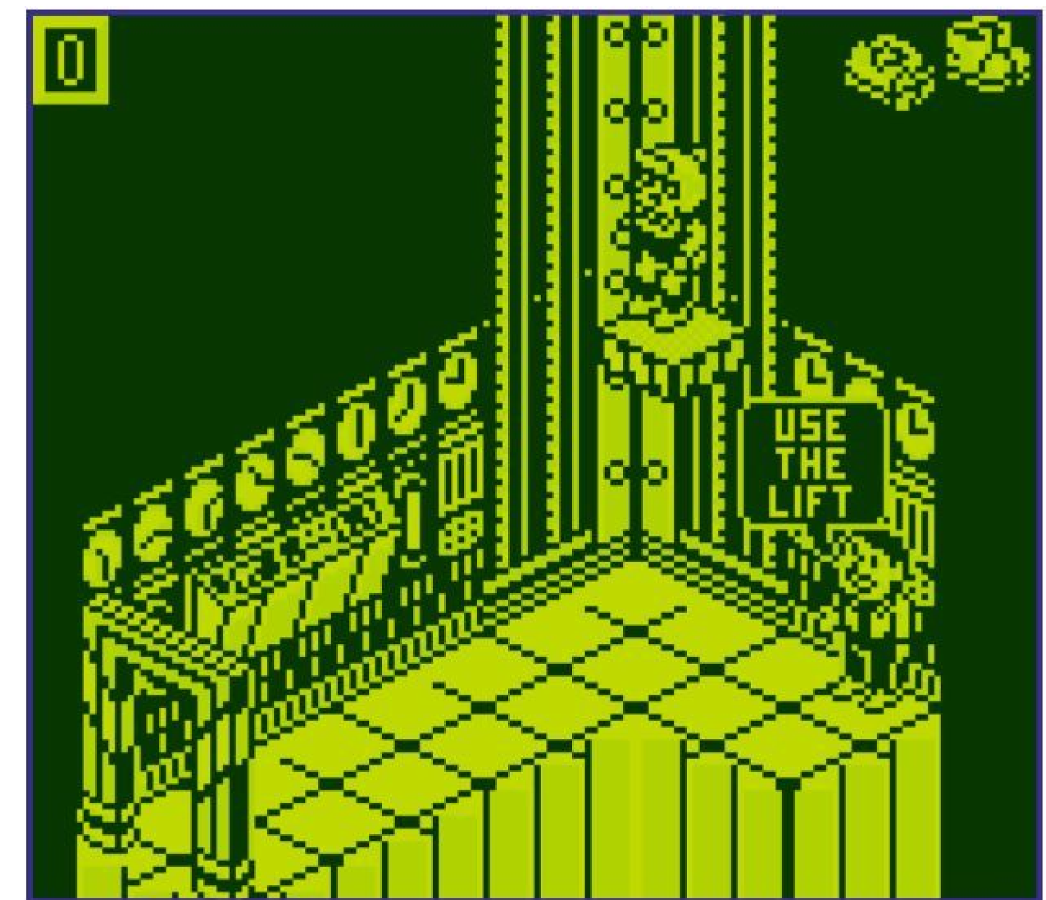
GAME BOY®



DER KÖNIG DER HANDHELDS IST IM SEPTEMBER 30 JAHRE ALT GEWORDEN. DOCH DER GAME BOY IST NICHT NUR EIN METHUSALEM, SONDERN AUCH EIN KULTURPHÄNOMEN. WIR BLICKEN ZURÜCK AUF SEINE GESCHICHTE UND SPRECHEN MIT MACHERN, DESIGNERN UND SAMMLERN.



» [Game Boy] *Avenging Spirit* gehört zu den begehrten Sammler-Raritäten.



» [Game Boy] Für den Game Boy erschienen viele Lizenztitel.



Tragbare elektronische Unterhaltung gibt es bereits seit den 70er Jahren. Doch der große Wettbewerb in diesem Marktsegment wurde erst Ende der 80er eingeläutet. Die meisten Hersteller wollten ihn mit modernster Technik gewinnen. Atari basierte den Lynx-Handheld auf einer 6502-CPU sowie Spezialchips für Sprite-Skalierung. Sega und NEC konzentrierten sich darauf, ihre bestehende Konsolen-Hardware in ein kleineres Gehäuse zu quetschen: Das Sega Game Gear baute konsequent auf dem Master System auf, NECs PC Engine GT auf der gleichnamigen Heimkonsole. Diese Geräte wollten das bestmögliche Spielerlebnis bieten und Entwicklern sowie Spielern eine vertraute Plattform bieten.

Nintendo dagegen stellte den mobilen Einsatz in den Vordergrund. Als einziger Konkurrent hielt der Game Boy für mehr als nur ein paar wenige Stunden durch. Nintendo-Innovator Gunpei Yokoi entwickelte die Hardware basierend auf den simplen LCD-Spielchen der hauseigenen Game&-Watch-Reihe. Das hieß unter anderem: kein Farbbildschirm wie bei seinen Rivalen, sondern nur 2-Bit-Farbtiefe mit vier Grautönen auf grünem LCD-Hintergrund. Und das bei einer Auflösung von gerade einmal 160x 144 Pixel. Handhelds anderer Hersteller besaßen zu dieser Zeit obendrein Hintergrundbeleuchtung – ein Feature, das erst Jahre später beim Game Boy Einzug hielt.

Als Prozessor kam ein speziell entwickelter Chip von Sharp zum Einsatz, der auf dem Z80 basiert und nicht auf der bewährten 6502-CPU des NES. Alles sollte so simpel wie möglich funktionieren. Gleichermaßen sparsam waren der Arbeitsspeicher von 8 Kilobyte und die Modulgröße von anfangs 32 Kilobyte, die dann aber im Lauf der Zeit sukzessive anwuchs. Das änderte nichts an einem klaren Faktum: Schon bei Erscheinen war der Game Boy der Konkurrenz technisch unterlegen. Doch das war dem japanischen Hersteller egal. Statt vorhandene Spiele umzusetzen, strickte er lieber ein neues *Super Mario Bros.* speziell für den Handheld.

Das Konzept schmeckte nicht jedem, etliche Entwickler reagierten skeptisch. Stellvertretend für die damalige Haltung vieler Designer erklärt Johan Kotlinski, der Macher des Musikprogramms *Little Sound DJ*: „Ich erinnere mich, wie mir ein Nachbarsjunge seinen Game Boy zeigte. Draußen an der Sonne war es schwierig, etwas auf dem Bildschirm zu erkennen. Es schien nicht wirklich unterhaltsam zu sein." Viele Kids besaßen damals einen Heimcomputer wie den C64 oder Amiga oder eine Konsole wie das NES. Schon deshalb war der Atari Lynx eigentlich der begehrtere Handheld. ▶

BOY WONDERS



GAZ THOMAS
Entwickler von
Owyn's Adventure



JEREMY PARISH
Autor der
Game Boy Works



MATHEW BOYLE
Game-Boy-Sammler

MINI MAKING OF ...

PRINCE OF PERSIA



Ed Magnin setzte den Klassiker für Game Boy um.



RG: Wie kam es dazu, dass du *Prince of Persia* programmiert hast?

EM: Mein Boss beschloss eines Tages, dass ich nicht mehr für das NES, sondern für den Game Boy zuständig wäre. Das war das Beste, was mir passieren konnte, denn das bedeutete viel Freiheit. Ich konnte meine Arbeit in der Tasche mitnehmen und sie Leuten auf der GDC oder E3 zeigen.

RG: Warst du ein Fan des Originals von Jordan Mechner?

EM: Ich wurde schnell einer. Ich spielte die PC-Version, doch das Original auf Apple II war noch beeindruckender. Ich orientierte mich aber am PC, weil ich wollte, dass es sich auf dem Game Boy genauso gut oder besser spielt.

RG: Wie sehr hat dich die Cartridge-Größe eingeschränkt?

EM: Die meisten Publisher wollten nicht für größere Module oder RAM-Batterien zahlen. Die hätten zwar nur ein, zwei Dollar mehr gekostet, aber den Endpreis um fünf oder sechs Dollar erhöht. Nur Nintendo und ein paar wenige Publisher veröffentlichten Spiele auf größeren Modulen mit Batterie-Speicher. Alle anderen kämpften mit Passwortsystemen. Kurzum: Ja, es war eine große Einschränkung.

RG: Später folgte von dir eine zweite Version für Game Boy Color.

EM: Das lief nicht so gut. Neben der Farbigkeit als Neuerung verlangte Nintendo von Entwicklern für GBC-Fassungen mehr Levels oder Features. Deshalb gab es einen Trainings-Level. Zudem fragten sie uns, ob wir nicht jeden Level in einer anderen Farbe machen könnten. Doch wir arbeiteten hart an der Optik, damit sie gut aussah. Bei einer Telefonkonferenz fragte ich die Nintendo-Vertreter, ob das Spiel lieber gut aussehen oder einfach nur mehr Farben haben solle. Sie wollten Letzteres – und wir mussten ihnen geben, was sie wollten. Sonst wäre es nie veröffentlicht worden.



» Es war das erste Mal, dass ich eine Konsole sah, obendrein auch noch einen Handheld. «

GAZ THOMAS

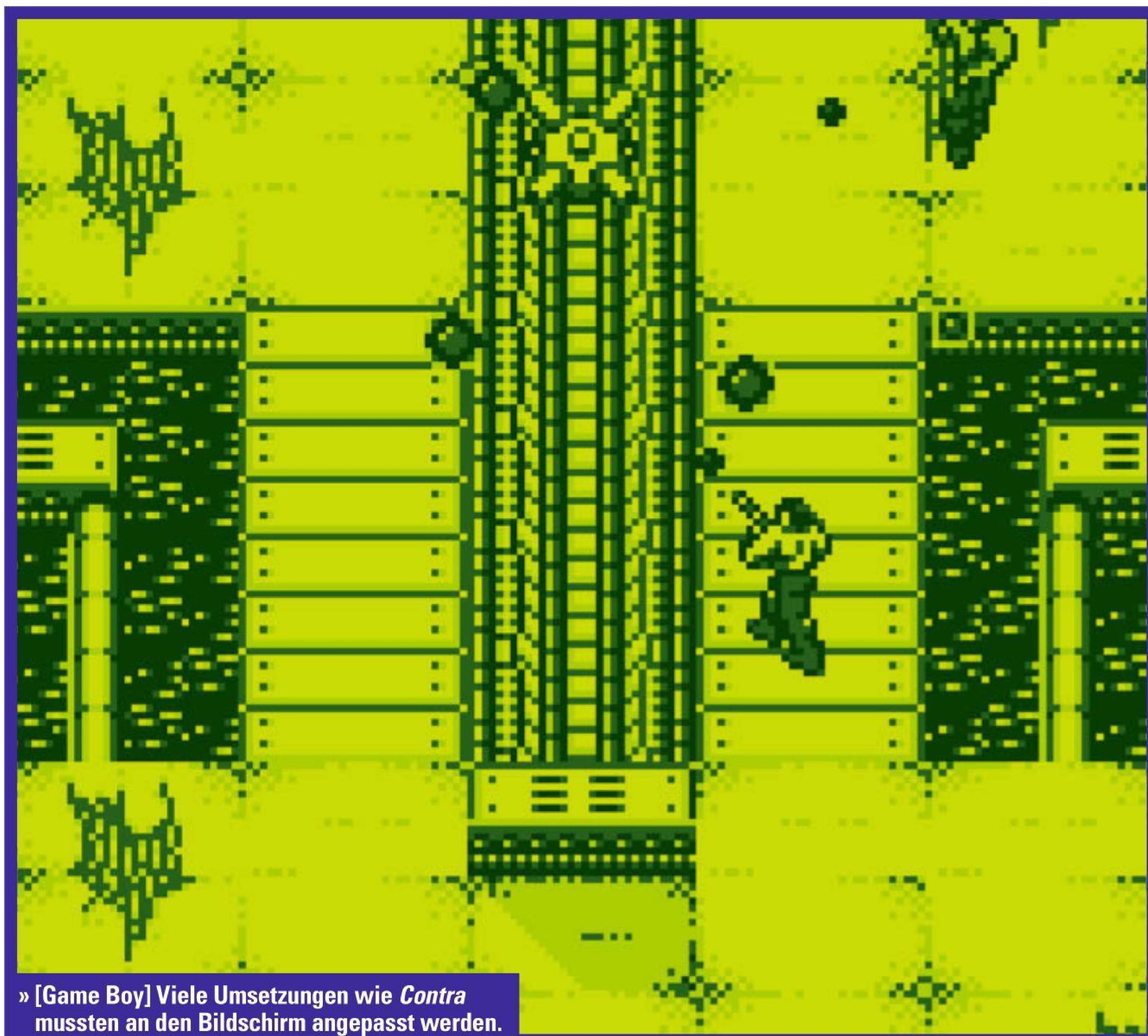


„*Tetris* hatte ich bereits auf meinem C64, der Game Boy war da keine Verbesserung“, fährt Johan fort.

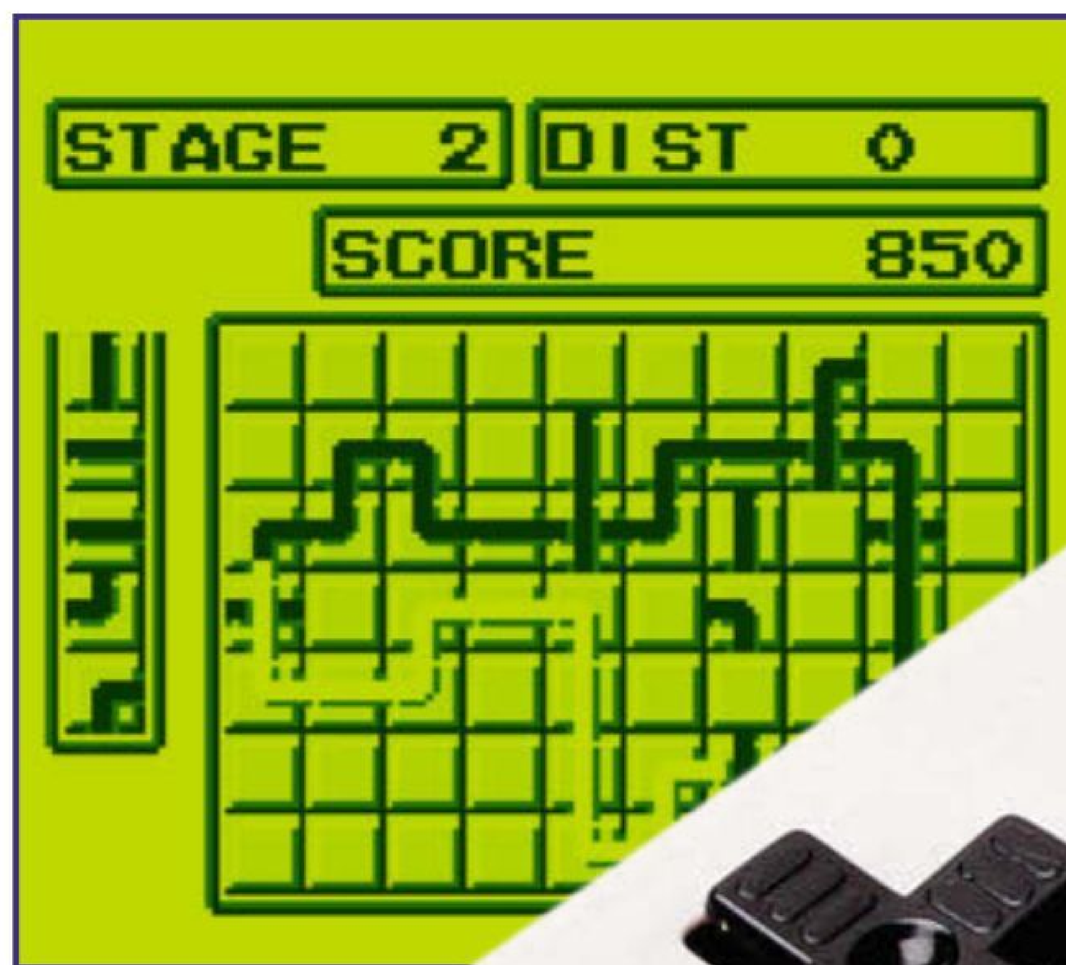
Dennoch lag Nintendo mit ihrer Idee genau richtig. Schon am Erstverkaufstag in Japan wurden 300.000 Exemplare abgesetzt. Fachbuch-Autor Jeremy Parish (*Game Boy Works*) lobt den Handheld als ebenso effizientes wie sparsames System. Denn die Mobilkonsolen anderer Hersteller kämpften mit Ghosting-Effekten oder defekter Beleuchtung. Zudem kostete der Game Boy nur die Hälfte eines Atari Lynx und lief mit weniger Batterien dreimal so lange. In Deutschland kostete das Gerät zum Start 169 D-Mark. Das gefiel nicht nur den jungen Spielern, sondern auch deren Eltern, die diese Freizeitbeschäftigung ja in der Regel finanzierten. Wegen seines eingebauten Displays benötigt der Game Boy keine Anschlussmöglichkeiten an den heimischen TV. Deshalb empfanden ihn viele als legitime Anschaffung, auch wenn zu Hause bereits eine Konsole stand.

„Ich wollte immer am NES meines Bruders spielen. Doch um den Hausfrieden zu wahren, bekam ich mein eigenes portables System“, schmunzelt Sammler Mathew Boyle. „Ich spielte *Kirby's Dream Land,* bis alle Batterien verbraucht waren!“ Ein Spiel überragte alle anderen in Sachen Spielbarkeit und Verkäufe, fesselte selbst vorherige Nicht-Spieler: *Tetris.* Das stammte bekanntlich aus der Sowjetunion, Nintendo hatte sich in einem Geniestreich die Rechte gesichert.

Für Indie-Entwickler Gaz Thomas war *Tetris* der Erstkontakt mit der Spielewelt. „Ich war erst fünf, aber ich kapierte das Spielprinzip, und die Musik war bezaubernd.“ Tatsächlich musste man *Tetris* niemandem erklären. Oftmals borgten sich sogar Eltern oder Großeltern den Game Boy, um Klötzchen zu stapeln. Das Spiel



» [Game Boy] Viele Umsetzungen wie *Contra* mussten an den Bildschirm angepasst werden.



» [Game Boy] Puzzle-Spiele wie *Pipe Dream* eignen sich perfekt für den Game Boy.

verkaufte sich etwa 35 Millionen Mal. Vor allem, weil es mit dem Handheld als Bundle erhältlich war. Plötzlich schien die halbe Welt im *Tetris*-Fieber zu sein. Nicht zuletzt war es eines der ersten Spiele, die als Grundlage für wissenschaftliche Untersuchungen dienten. Der „*Tetris*-Effekt" ist Forschern bis heute ein Begriff.

Ab Mitte der 90er Jahre galten eigentlich Sega und Sony als Wegbereiter für „erwachsenes" Gaming, doch schon zuvor hatte der Game Boy mit *Tetris* faktisch alle Generationen vor dem LCD-Schirm versammelt. Jeremy Parish analysiert: „Er erreichte ein breiteres Spektrum an Spielern als das NES, und das hatte Nintendo auch so geplant." So richtete sich Nintendos gigantische Werbekampagne an ältere Semester und wies auf die Verwendbarkeit am Flughafen oder in Warteschlangen hin. Das Motto „Have you had your fun today?" war international allgegenwärtig. Selbst Hillary Clinton kaufte sich 1993 einen Game Boy, wie sie in einem Interview mit dem *Time Magazine* zugab.

Die hohe Konsolen-Verbreitung führte logischerweise zu großen Spiele-Verkaufszahlen, viele Titel knackten die Eine-Million-Grenze. Und das, obwohl der typische Game-Boy-Nutzer nur wenige Spiele besaß. Laut Nintendo-Statistik kamen auf einen Game Boy nur 4,22 Spiele. Beim NES und SNES war die Verkaufsrate mit 8,07 respektive 7,72 deutlich höher, was dafür spricht, dass diese Geräte stärker von Intensivspielern genutzt wurden.

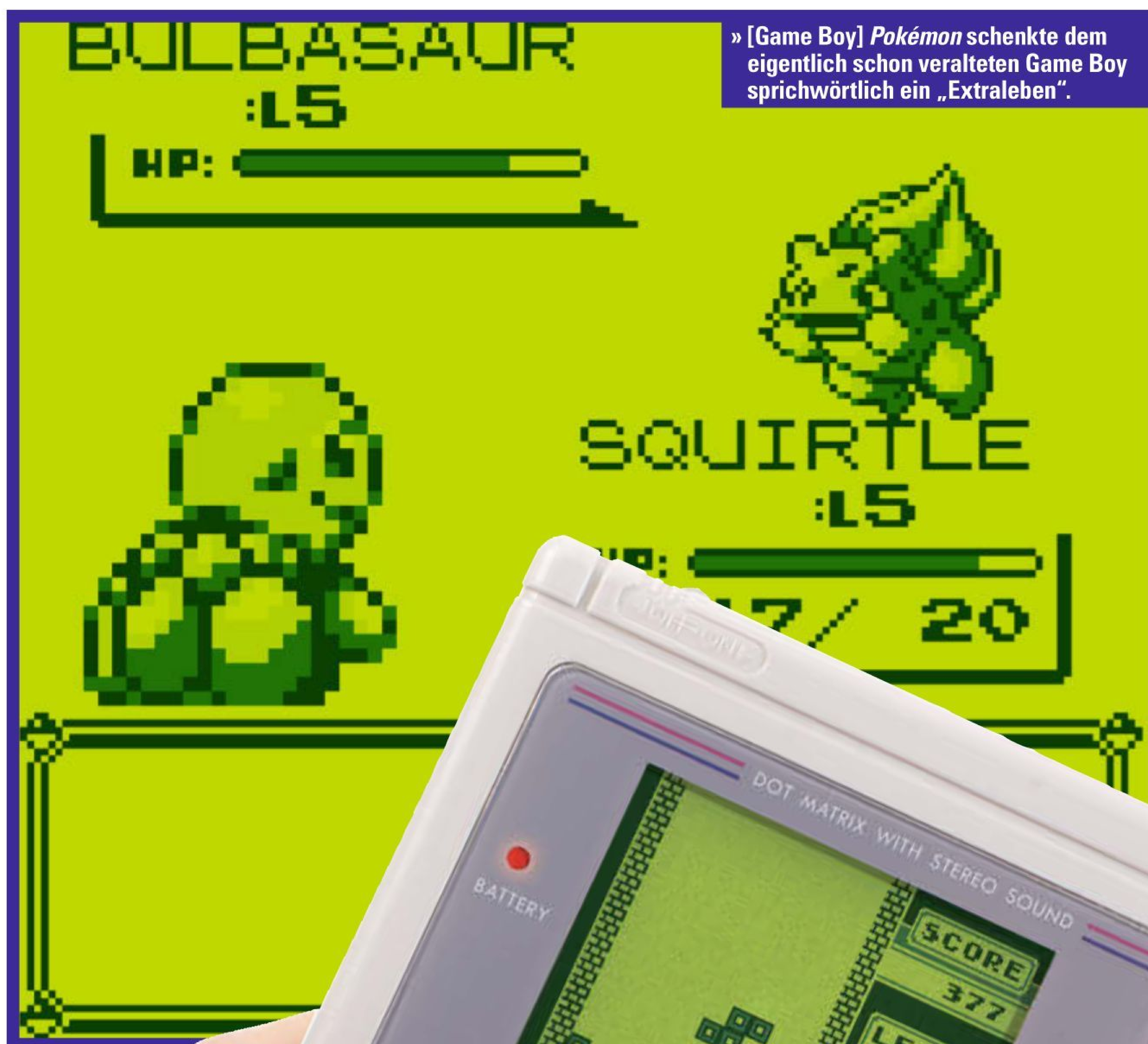
Nicht zuletzt war der Game Boy langlebiger als die meisten anderen Konsolen. Den frühen Erfolg sicherte 1990 zunächst *Tetris*. Ein vergleichbarer Gassenhauer kam mit *Pokémon Rot & Blau* hierzulande erst ▶



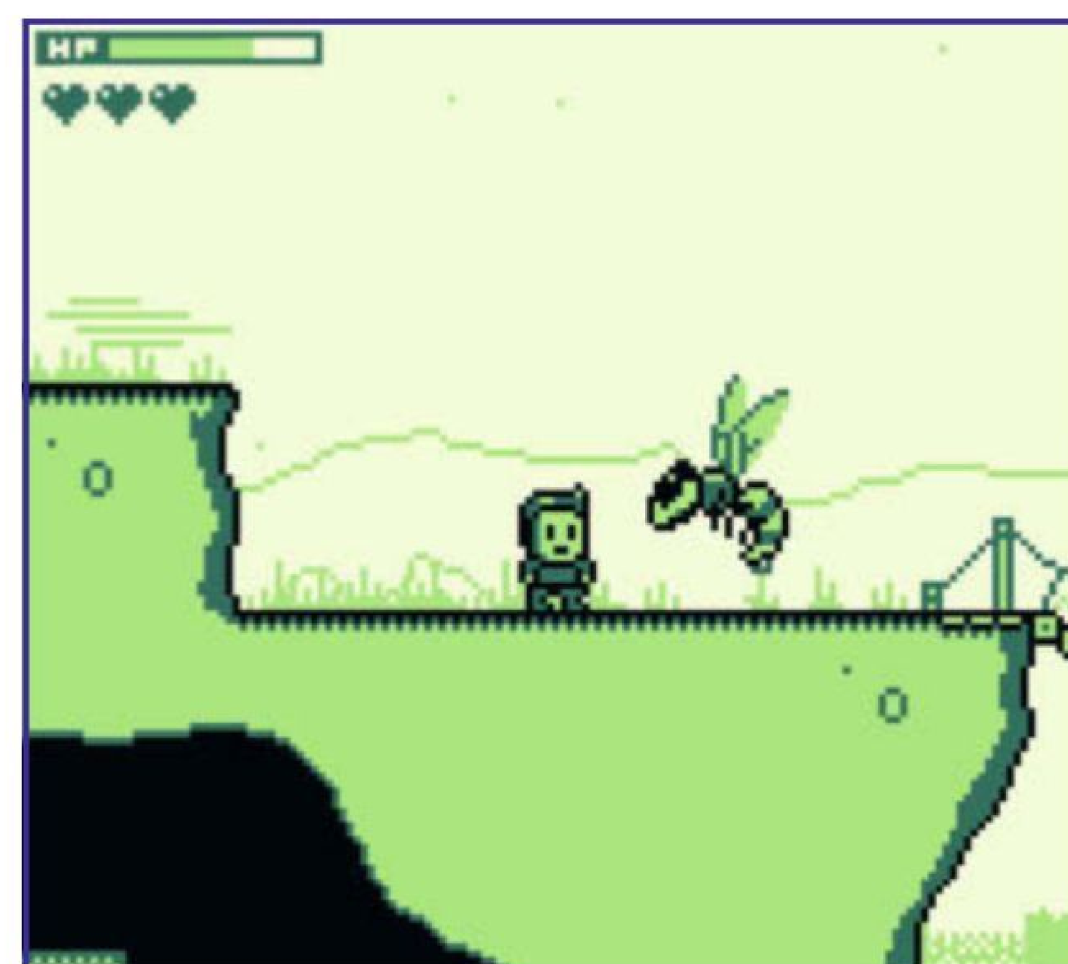
» [Game Boy] Das lizenzlose *F-1 Race* verkaufte sich millionenfach.



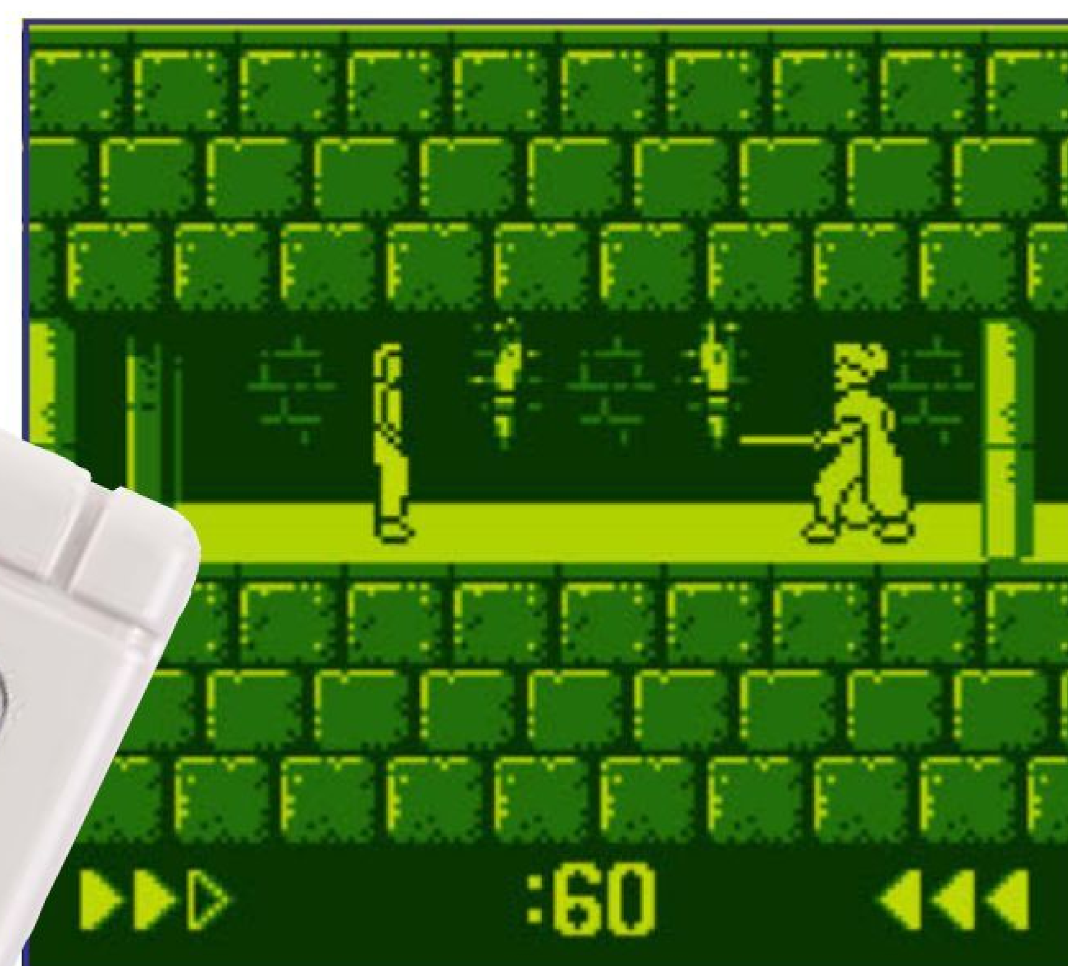
» [Game Boy] Das unbekannte *Mole Mania* stammt aus der Feder von Shigeru Miyamoto.



» [Game Boy] *Pokémon* schenkte dem eigentlich schon veralteten Game Boy sprichwörtlich ein „Extraleben".



» [PC] Der Indie-Hüpfer *Owyn's Adventure* lebt vom Game-Boy-Flair.



▶ neun Jahre später – genau richtig, um dem Game Boy seine Daseinsberechtigung im hohen Alter zu sichern.

Bis 1998 hatte sich der Game Boy über zehn Millionen Mal verkauft und damit die Konkurrenz von Sega und Atari förmlich hinweggefegt. Erst im selben Jahr folgte mit dem Game Boy Color ein abwärtskompatibler Nachfolger mit Farbbildschirm. Zuvor waren mit dem Game Boy Pocket (1996) und dem japanexklusiven Game Boy Light (1998, endlich mit Hintergrundbeleuchtung) nur behutsame Neuauflagen des Originals erschienen.

Frische Spiele-Hits wie *Pokémon Gold & Silber* oder *Dragon Warrior Monsters* liefen nicht nur auf dem Game Boy Color, sondern weiterhin auch auf dem angestaubten Vorgänger. Erst mit dem rundum verbesserten Game Boy Advance verabschiedete sich Nintendo 2001 so langsam von den Vorgängern, und zwar auch im Design: Plötzlich war der Game Boy nicht mehr hoch-, sondern breitformatig. Bei der späteren Variante Game Boy Advance SP von 2003 hielt dann abermals ein neues Prinzip Einzug: Das aufklappbare „Clamshell"-Gehäuse (Muschelschale) nahm das



» [Game Boy] Gerade Nintendo-eigene Spiele wie *Super Mario Land* glänzten mit vielen Ideen.



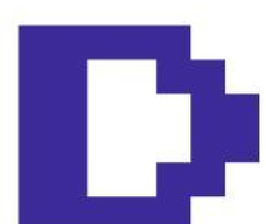
» Game Boy und Spectrum basieren auf dem Z80, was mir einen Vorteil gab. «

JAS AUSTIN



Design des Nintendo DS vorweg, der in Europa 2005 erschien.

Überhaupt stand die mobile Nintendo-Hardware immer für ein ganz eigenes „Look and Feel". Schon der erste Game Boy besitzt mit seinem markanten Hochformat ein Gehäuse, das im Gedächtnis bleibt und das man gerne anfasst. Obendrein kann sich sicherlich jedermann an das typische Spielgefühl von *Tetris* erinnern, wo eben von oben nach unten Klötzchen fielen – statt etwa von links nach rechts zu schweben.



Diese Symbiose aus Hard- und Software gelang über die Jahre keinem anderen Hersteller so perfekt. Im Vergleich wirken viele Spiele für das (technisch deutlich überlegene) Atari Lynx heutzutage austauschbar. Im Gegensatz dazu brannten sich die Levels von *Super Mario Land* auf Game Boy auch ohne Farben ins Hirn ein. Ebenso unvergessen sind die ersten Ausflüge in *The Legend of Zelda: Link's Awakening* oder die Sprungpassagen in *Donkey Kong Land*.

Der Game Boy wurde zum Phänomen und beeinflusste die Popkultur nachhaltig. Sei es mit banalen Dingen wie Wecker, Drinks oder Shampoo-Flaschen. Natürlich versuchten auch diverse Nachahmer, von der Game-Boy-Begeisterung zu profitieren, genannt seien Hardware-Klone wie Mega Duck oder Supervision. Selbst heutzutage sind Exoten-Systeme wie Playdate klar vom Game Boy inspiriert. Kein Wunder, das reduzierte Design ist einfach zeitlos.

Vor allem Indie-Produktionen setzen gerne auf einen reduzierten Grafikstil. So erläutert Gaz Thomas, der Entwickler von *Owyn's Adventure* (2018): „Das Spiel begann als Beitrag für den inoffiziellen Game Boy Jam. Dabei galt es, in zwei Wochen ▶

MINI MAKING OF ...

ALIEN 3



Jas Austin verrät seine Geschichte zur Handheld-Umsetzung.



RG: Du hattest vorher bereits am Spectrum gearbeitet. Machte dir das die Entwicklung am Game Boy leichter?

JA: Ja, es ging alles glatt. Game Boy und Spectrum basieren beide auf dem Z80, was mir einen Vorteil gab. Neu waren für mich Hardware-Features wie Scrolling und Sprites.

RG: Konntest du die Filmvorlage vor der Entwicklung ansehen?

JA: Leider nicht. Das Team erhielt später eine Privatvorstellung in einem kleinen Kino am Londoner Leicester Square. Doch für unser Design hatten wir nur eine Kopie des Drehbuchs.

RG: War es nicht verlockender, das Spiel als typischen 2D-Shooter zu gestalten, wie die anderen Versionen?

JA: Die Seitenansicht wäre naheliegend gewesen, doch genau die wollten wir nicht. Meine letzten Spiele waren bereits Seitwärts-Scroller gewesen, ich hatte das satt. Deshalb wollte ich die Vogelperspektive mit weniger direkter Action. Und mir war klar, dass unsere Fassung sich so von den anderen *Alien 3*-Umsetzungen klar unterscheiden würde.

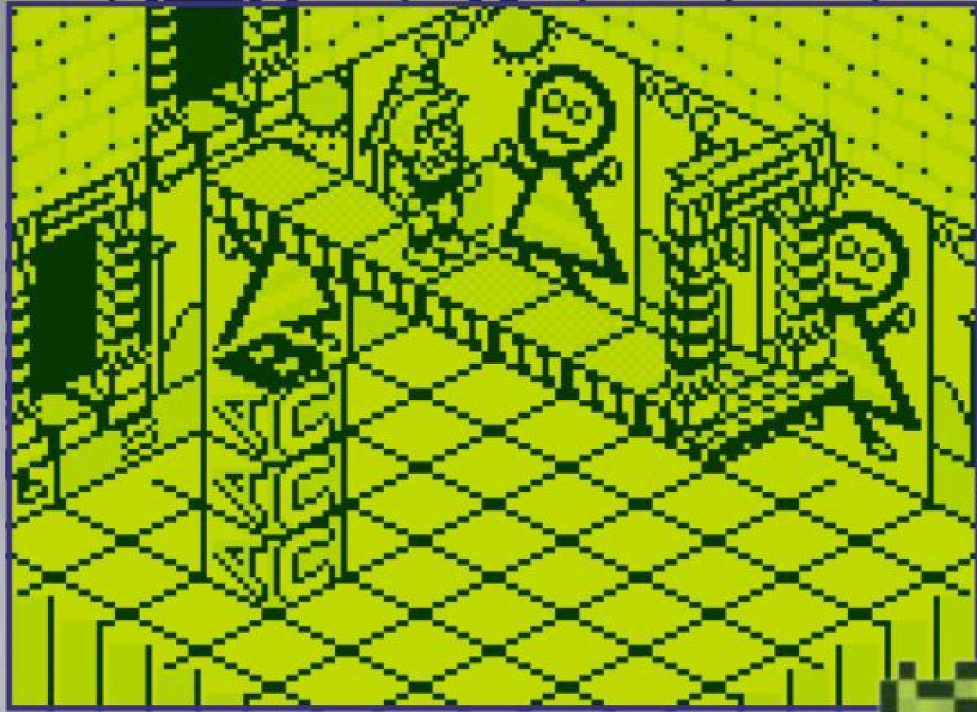
RG: Gab es Feedback oder Einflussnahme seitens des Filmstudios?

JA: Von Fox bekam ich keinerlei Rückmeldung. Ich glaube, dass die Studios damals die Spieleindustrie als unwichtig abtaten. Nur größere Grafiken der Darsteller mussten von Fox oder den Stars abgesegnet werden.

RG: Wie lange dauerte die Entwicklung, und gab es Schwierigkeiten?

JA: Natürlich klappte nicht alles reibungslos. Zu Beginn erstellte ich einen Prototyp, um die Spielperspektive zu testen. Dann musste ich jedoch an einem anderen Projekt arbeiten. Ich glaube, das war *Spider-Man 2*. Mein Ersatzmann für *Alien 3* hatte zudem gesundheitliche Probleme. Als ich dann weitermachte, konnte ich seinen Programmcode nicht benutzen, deshalb ging ich zurück zu meinem Originalcode. Es war schwierig, aber in etwa fünf Wochen konnte ich es dann fertigentwickeln, was selbst für damalige Verhältnisse schnell war.







MINI MAKING OF ...

MONSTER MAX

Jon Ritman über sein isometrisches Werk auf Game Boy.



RG: Wie einfach fiel dir die Entwicklung auf dem Game Boy mit seiner Z80-ähnlichen CPU?
JR: Der Game Boy ist im Prinzip ein kastrierter Z80. Keine Austauschregister, keine Indexregister, keine 16-Bit-Additionen oder -Subtraktionen. Man konnte damit umgehen, aber es war schrecklich!

RG: Du hattest den Job, ein Isometrie-Spiel im Stile von *Head Over Heels* zu programmieren.
JR: Ja, ich hatte gerade mein eigenes Entwickler-Programm für Rare fertiggestellt. Zu dieser Zeit gab es keine isometrischen Spiele, weshalb ich darin eine interessante Herausforderung sah.

RG: War der monochrome Bildschirm des Game Boy eine große Einschränkung?
JR: Na ja, auf dem Spectrum führte der für Isometrie-Spiele genutzte Grafikmodus ebenso zu monochromer Darstellung. Also machte das keinen Unterschied. Das Problem beim Game Boy war jedoch, dass es keinen vernünftigen Hi-Res-Modus gab. Deshalb musste ich viel mit Raster-Interrupts herumprobieren, um selbst einen zu basteln.

RG: Was sagst du dazu, dass Publisher Titus fast ein Jahr benötigte, um das Spiel zu veröffentlichen?
JR: *Monster Max* erhielt großartige Wertungen, als wir es fertigstellten. Doch wie viele Leute erinnerten sich noch an diese, wenn es erst ein Jahr später erscheint …

RG: Stimmt es, dass Nintendo es selbst veröffentlichen wollte?
JR: Erinnert mich nicht an den größten Fehler meiner Karriere! Ja, Nintendo war interessiert, doch ich sollte den Hauptcharakter ummodellieren, damit er in den Nintendo-Stall passt. Dabei versagte ich. Ich vermute, ich war damals einfach übermüdet.

RG: War eigentlich auch eine Game-Boy-Version von *Match Day* geplant?
JR: Ich glaube nicht, dass ein Fußballspiel möglich gewesen wäre, mit dem ich zufrieden gewesen wäre. Ich habe darüber nur kurz nachgedacht.

ein beliebiges Werk zu entwickeln, es musste nur auf den vier Gameboy-Grautönen basieren." Eigentlich sollte das Projekt mitsamt Demolevel danach abgeschlossen sein, doch Gaz arbeitete immer weiter daran, seit 2018 ist es auf Steam für PC erhältlich. Auch im eShop der Nintendo Switch tauchen immer wieder neue Ideen mit Retro-Grafik auf. Darunter Produktionen wie *Save Me*, *Mr Tako* oder *Awesome Pea*, deren Optik klar an den Game Boy angelehnt sind. Am PC orientieren sich etwa *Madcap Castle* oder *Squidlit* an der Ästhetik des Grünbildschirms. Und Mobile-Apps wie *Retrospecs*, *Bitstagram* und *Retroboy* bieten Kamerafilter, um das Bild einer Game Boy Camera zu simulieren.

Was macht diesen Stil so faszinierend? „Zunächst ist es die Nostalgie, die einen zu den einfachen Spielen zurückversetzt. Zweitens, dass man sich weniger um die Grafik kümmern muss, zumindest war das in meinem Fall so. Man muss sich nur umstellen, denn wenn man auf zu viele Details setzt, erscheint die Grafik verrauscht und unleserlich. Weniger ist mehr", verrät Gaz.

Um den Retro-Look zu verstärken, bauen manche Entwickler nicht nur auf vier Grautöne, sondern auch das markante Grün. Selbst dieses Magazin in euren Händen nutzt diese Farbe für die Screenshots des Game Boy. „An dieses Grün denken alle, sobald sie ‚Game Boy' hören, wenn sie damals auf dem Original gespielt haben." Doch so originalgetreu man das Design auch nachbildet, ein unerwünschtes Detail ersparen sich die Entwickler: Viele frühe Spiele wiesen einen unschönen Unschärfe-Effekt bei Bewegungen auf. „Doch das ist im Sinne des Spielablaufs nicht ästhetisch", ergänzt Gaz.

Ebenso nachhaltig prägte der Sound des Game Boy die Kulturlandschaft. 1992 stürmten mit *Super Mario Land* von den Ambassadors of Funk sowie *Tetris* von Doctor Spin zwei Singles den Markt, die auf die typischen Chip-Klänge bauen und Ohrwurmgaranten sind. Selbst heute nutzen einige bekannte Bands und DJs Game Boys nicht nur im Studio, sondern sogar bei Live-Auftritten.

Möglich machen das Flashcards, auf denen Homebrew-Software läuft. Nützliche Soundprogramme wie Nanoloop oder LSDJ (Little Sound DJ) machen aus dem Game Boy einen simplen Synthesizer für die Hosentasche. Der Macher von LSDJ heißt Johan Kotlinski. Er erläutert uns: „Ich machte einige Jahre lang Musik für den Amiga und suchte nach etwas Neuem. Ich wollte lange eine portable Musikmaschine entwickeln, um unterwegs Musik zu entwickeln." Dann fügte sich eines zum anderen. Denn einige seiner Freunde begannen mit der Programmierung des Game Boy Color, was ihn auch interessierte. Denn „Assembler-Kenntnisse" machten sich damals gut bei der Jobsuche. „Musikprogramme für den Game Boy waren damals recht limitiert und ich dachte, ich könnte das beste

» An dieses Grün denken alle, sobald sie ‚Game Boy' hören, wenn sie damals auf dem Original gespielt haben. «

GAZ THOMAS



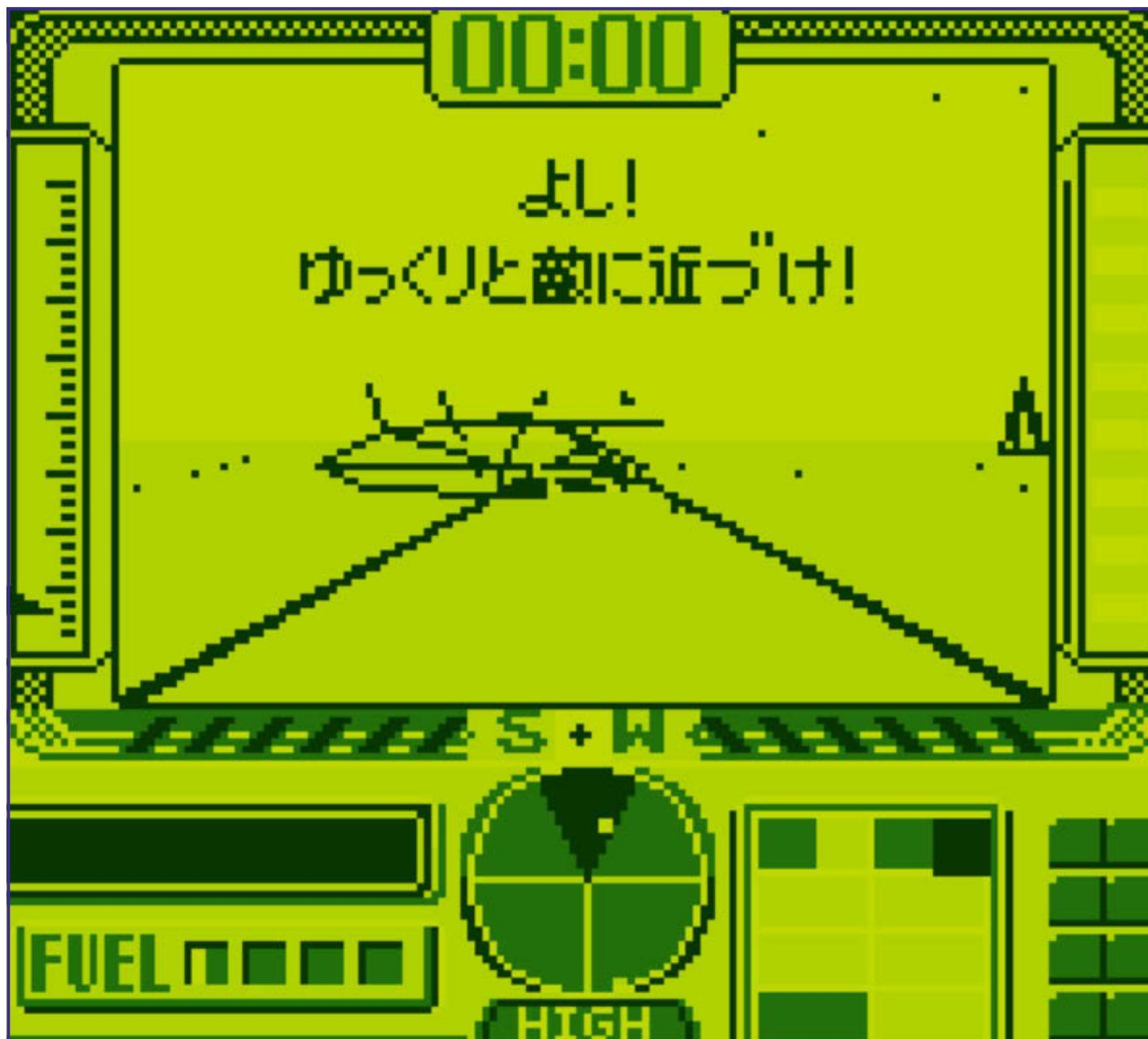




» [Game Boy] Mario als Spielfigur kurbelte immer die Verkäufe an.



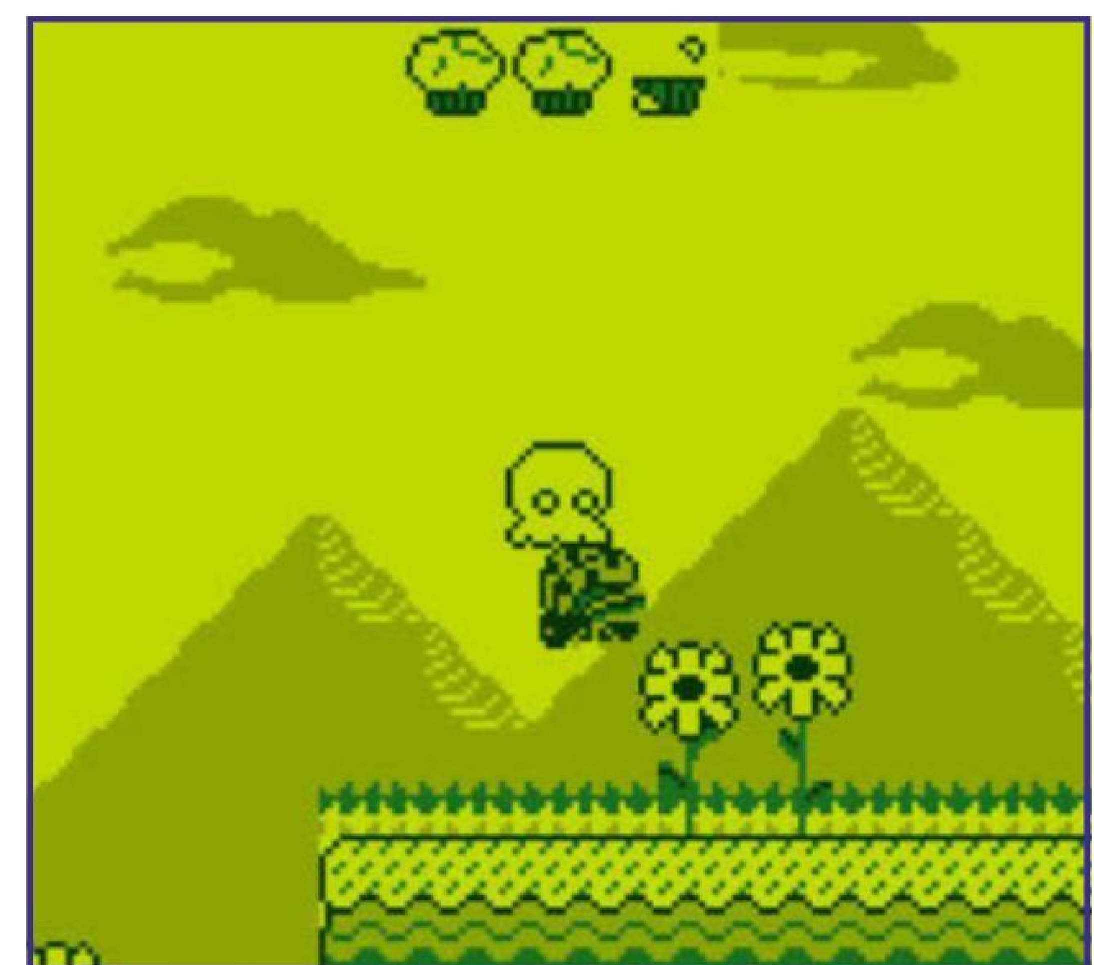
» [Game Boy] Die Musik in *Tetris* inspirierte zahlreiche Cover-Versionen.



» [Game Boy] Raffinierte Spiele wie *X* zeigten, was im Game Boy steckt.



» [PC] Immer ein Spiel wert: Der Indie-Hit *Super Hexagon*.


» [PC] Der Indie-Plattformer *Squidlit* hält sich strikt an Game-Boy-Limitationen.



» [PC] Manche Indie-Titel interpretieren die Farbpalette des Game Boy neu.

Programm dafür erstellen. Einfach nur, um den bescheidenen Ruhm einzuheimsen. Ich hätte aber nie gedacht, dass so viele Leute es wirklich benutzen würden."

Johans Kreation wurde unter Chiptune-Künstlern zum unverzichtbaren Werkzeug. LSDJ gehört zur Standard-Software von Musikern wie Anamanaguchi, Toriena, Chipzel, DJ Scotch Egg und Trash80. Zu Johans Lieblingsinterpreten zählen Covox, Lo-bat und Goto80, auch da er mit ihnen vormals einige Shows ablieferte. Anamanaguchi steuerte übrigens auch den Soundtrack zur Spieladaption von *Scott Pilgrim* bei. Chipzel komponierte daneben die Musik zu *Super Hexagon*, während Toriena den Sound zu *Team Sonic Racing* schrieb.

Doch was macht die musikalische Faszination des Game Boy aus? „Der Game-Boy-Sound ist nichts Ungewöhnliches, er ist aber charakteristisch durch seine 4-Bit-Dynamik. Es besitzt eine gute Balance dank zwei Rechteckwellen-Kanälen, einer programmierbaren Wavetable und einem Rauschgenerator", geht Johan ins Detail. Der Game Boy eigne sich deshalb gut für verschiedene Musikgenres, sei leicht zu programmieren und besitze für diesen Einsatzzweck genügend Rechenpower. Außerdem hat Johan eine schicke Benutzeroberfläche, Samples, Synthesizer und Effekte eingebaut. Damit lassen sich schnell eigene Sounds kreieren. „Die serielle Schnittstelle des Game Boy ist ein schöner Bonus, denn die Wellenformen klingen auf großen Soundanlagen großartig", schwärmt er.

Kommen wir zur großen, nein unübersichtlich riesigen Spieleauswahl des Game Boy. Autor Jeremy Parish hat sich in seinen Büchern voll und ganz der Dokumentation dieser gigantischen Softwarebibliothek verschrieben. Er ist ein genereller Fan von Handhelds, von ▶



MINI MAKING OF ...

DONKEY KONG LAND III



Ian Manders programmierte den dritten Teil für Game Boy.



RG: Wie wurdest du Entwickler für *Donkey Kong Land 3*?
IM: Ich begann 1994 bei Rare und mein erstes Projekt war das SNES-Spiel *Ken Griffey Jr's Winning Run*. Anfang 1996 begann die Arbeit an *Donkey Kong Land 3*. Es nutzte Rob Harrisons Engine aus dem Vorgänger, bot aber neue Features und Boni.

RG: Was war für dich die größte Herausforderung?
IM: Der Game Boy war für mich eine neue Plattform. Deshalb musste ich mich an die CPU und diverse Einschränkungen gewöhnen: langsameres Tempo, weniger Speicher und kaum Platz auf den Modulen. Das war eine interessante Herausforderung, auch da es eine portable Plattform war. Seitdem entwickle ich Software meist für portable Konsolen oder Smartphones.

RG: Die ersten beiden Episoden basierten auf den SNES-Versionen. Doch Teil 3 baut auf *Donkey Kong Country 3* auf. Warum?
IM: Es gab keine klaren Vorgaben in die eine oder andere Richtung und wir konnten selbst entscheiden. Denn der Fokus lag zu dieser Zeit voll auf dem Nintendo 64. Wir hatten den Vorteil einer bereits existierenden Engine, was uns Zeit für zusätzliche Elemente gab.

RG: Der Bildschirm des Game Boy war nicht gerade das Gelbe vom Ei ...
IM: Ich denke, es lag daran, was die Grafiker daraus machten. Ich hatte keinen großen Einfluss darauf. Unser Grafiker Keri Gunn hatte viel Erfahrung mit der Optik auf dem Game Boy.

RG: Das erste *Donkey Kong Land* verkaufte sich blendend. Gibt es auch Zahlen zum dritten Teil?
IM: Soviel ich weiß, hat sich *Donkey Kong Land 3* über eine Million Mal verkauft. Das ist großartig, da es erst mein zweites Spiel war.





» [SNES] Erst die SNES-Erweiterung Super Game Boy machte Handheld-Spiele bunt.

▶ Neo-Geo Pocket bis Sony PSP, doch gerade über den Game Boy hat er viel zu berichten. Die großen Hits auf dem Game Boy kennt jeder, doch er interessiert sich mehr für die Exoten und Nischentitel. „Es ist eine Entdeckungsreise. Es gab zum Beispiel sehr viele gute Puzzle-Spiele, die ich damals übersah", beginnt Jeremy. „Viele Games wie *Adventures of Lolo* oder *Toki Tori* erschienen mir zunächst einzigartig, doch sie waren tatsächlich recht bekannt. Vor allem in Japan waren Puzzles ein umfangreiches Genre." Ein Genre, das auf dem Handheld hierzulande weit weniger prominent abgedeckt wurde. Das trifft nicht nur auf den Game Boy zu, sondern auch auf Heimcomputer wie den PC-88 oder FM7.

Jeremy erläutert, dass Mainstream-Kunden einfache und verständliche Spiele erwarteten, weshalb japanische Entwickler viele Klassiker auf die Mobilkonsole brachten. Automaten-Spiele wie *Mr Do!*, *Heian-kyo Alien* und *Donkey Kong* wurden auf dem Game Boy genauso wiederbelebt wie 8-Bit-Hits vom Schlage eines *Lode Runner*. Jeremy schwärmt auch von eigentümlichen Werken. „*Mercenary Force* war klasse. Es ist eine Art Horizontal-Shooter, allerdings mit einem Team von Söldnern im feudalen Japan. *The Sword of Hope* wurde von Kemco entwickelt, das auf die MacVenture-Adventures aufbaute und dieses Genre mit einem RPG im *Dragon Quest*-Stil kombinierte." Der Handheld scheint ein passender Spielplatz für derartige Experimente zu sein. Laut Jeremy ist der kaum zu überschauende Software-Katalog des Game Boy wie eine Terra incognita.

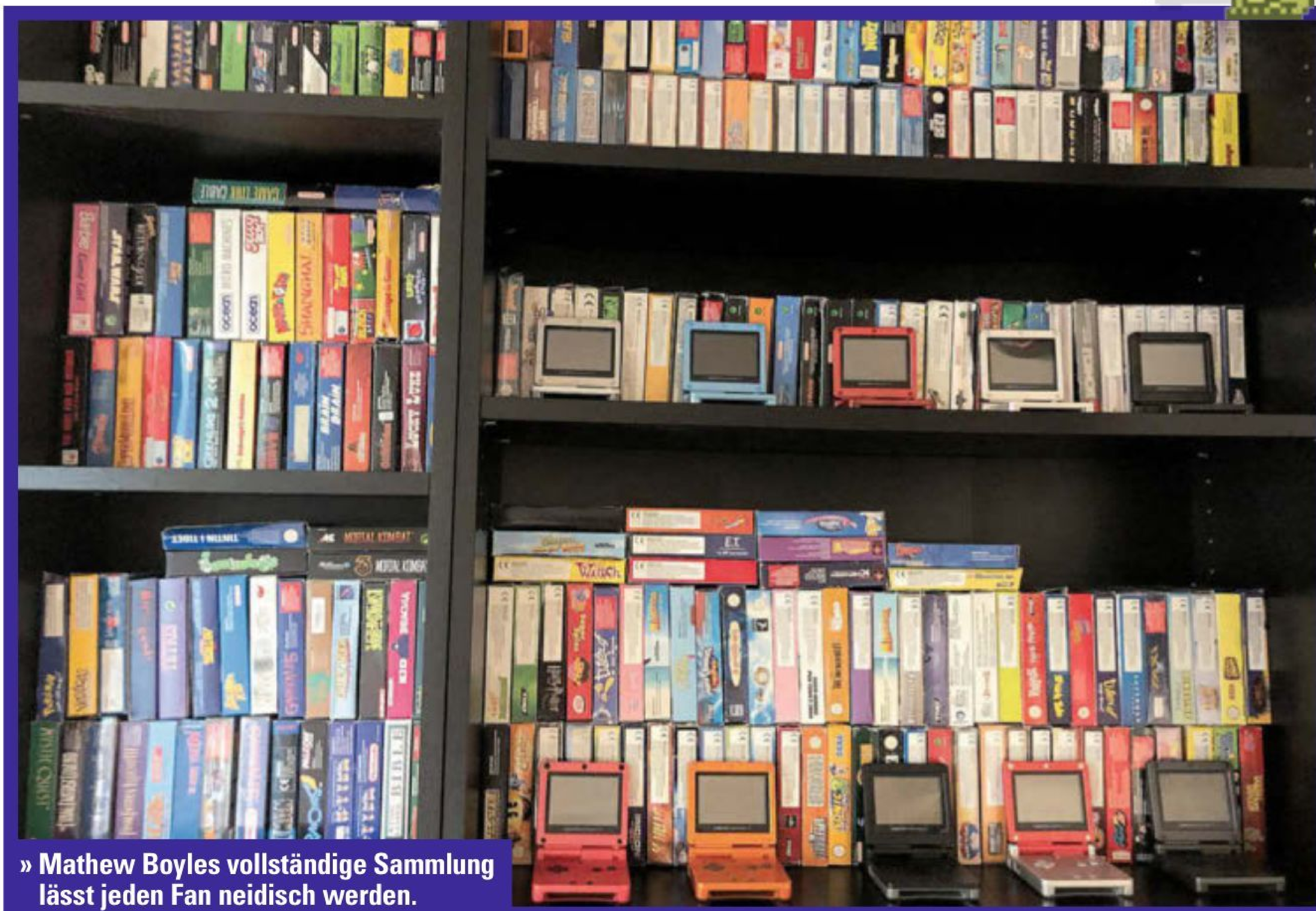
Davon kann auch der Game-Boy-Experte Mathew Boyle ein Lied singen: „Ich sammle Game-Boy-Spiele, seit ich elf bin. Ich bin immer mit meinen Freunden zu

» Nintendo brachte viele bekannte Marken auf seinen erfolgreichen Handheld.








» Mathew Boyles vollständige Sammlung lässt jeden Fan neidisch werden.

»Die Entwickler konnten nicht auf Grafik setzen, entscheidend war der Spielablauf.«

MATHEW BOYLE

Flohmärkten und Retro-Läden gegangen. Ich wuchs mit dem System und seinen Nachfolgern auf und besitze eine große Sammlung an Modulen sowie neuen Titeln für den Emulator." Mathew weist darauf hin, dass Game-Boy-Spiele als SNES-Module zumeist günstiger gehandelt werden. Unverpackte Cartridges gibt es bereits für ein paar Euro. Aus dem Hobby-Sammeln wurde schnell eine Herzensangelegenheit. „Als ich nach Dänemark zog, wollte ich ein vollständiges Set aller Spiele. Ich hatte bereits eine komplette Sammlung europäischer Titel (467 Module). Dazu kamen rund hundert US-exklusive Spiele sowie etwa 200 Japan-Titel."

Heute besitzt Matthew fast 800 Game-Boy-Cartridges. Was ihn an der Plattform reizt, ist das trotz limitierter Technik stimmige Spielerlebnis. „Die Entwickler konnten nicht auf Grafik setzen, weshalb der Spielablauf entscheidend ist", betont er das Offensichtliche. „Es war auch passend, dass der Game Boy herauskam, als Spiele noch in den Kinderschuhen steckten. Genau wie bei heutigen Indie-Titeln konnte ein kleines Team viel bewegen und ohne großes Risiko experimentieren." Es sei bezeichnend, fährt er fort, dass man heute noch einem Sechsjährigen einen Game Boy in die Hand drücken könne und der sofort Spaß damit hätte.

Game-Boy-Spiele genießt man heutzutage am besten auf dem Original-Gerät oder am 3DS, wo es dank Virtual Console im eShop ein paar Dutzend Klassiker zum Download gibt. Trotz seines großen Erbes und seiner gigantischen Verkäufe von 118,69 Millionen Geräten (über alle Varianten hinweg) spielte der Game Boy bei Nintendo nie sehr lange die erste Geige. Im Fokus standen vor allem die stationären Konsolen.

Nie hätte man deshalb zu träumen gewagt, dass der DS ein noch größerer Erfolg als der Game Boy werden würde. Wiederum gelang es Nintendo, viele Nicht-Spieler abzuholen, dank simpler Touchscreen-Steuerung und Casual-Titeln wie *Nintendogs*. Nicht zuletzt blieb Nintendo weiterhin innovativ, sei es beim 3DS mit seiner stereoskopischen 3D-Grafik oder bei der Switch, die einen Hybriden aus Handheld und Konsole darstellt und das Beste aus beiden Welten vereint. Wobei sich hier der Kreis kürzlich schloss: Ende September 2019 brachte Nintendo mit der Switch Lite eine leichtere und kleinere Fassung heraus, die ein reiner Handheld ist – quasi der Game Boy (Advance) der heutigen Generation. *

MINI MAKING OF ...

R-TYPE DX

Bob Pape über sein Shooter-Werk auf dem Game Boy.

RG: Du warst ja genau der Richtige für die Umsetzung von *R-Type 2* für den Game Boy – schließlich stammte von dir die ZX-Spectrum-Version des ersten Teils!

BP: Das erste *R-Type* für Game Boy kam eigentlich von Jas Austin, doch er war mit einem anderen Spiel beschäftigt. Ich hatte Zeit und die Erfahrung mit der Spectrum-Version. Ich weiß aber nicht, ob es auch anderen angeboten wurde.

RG: Mit Jas Austin hast du danach die Reihe mit *R-Type DX* für Game Boy Color aufgefrischt.

BP: Ja, es war eine sichere Geldquelle. Die DX-Umsetzungen ersetzten die Mono-Sprites und -Hintergründe mit Farbversionen. Ich brachte auch einen neuen Hintergrund im dritten Level von *R-Type II* ein. Es war sehr einfach, die existierenden vier Grautöne des Game Boy in echte Farben umzuwandeln.

RG: Neben den Farb-Versionen umfasste das Modul auch die Monochrom-Fassungen für Game Boy, die obendrein auch auf Game Boy Color liefen. Wie habt ihr das bewerkstelligt?

BP: Wir benötigten eine Abfrage, ob die Monochrom-Version auf einem Game Boy Color lief. Wenn ja, setzte es die ersten vier Farben der Game-Boy-Color-Palette ähnlich zum Game Boy, aber mit einem Gelbstich. Abgesehen von der Farbe sind die Versionen aber identisch zum Original. Nintendo wollte nur kleine Verbesserungen, etwa dass der Boss in Level 1 schwieriger zu erledigen sei.

RG: *R-Type DX* enthält eine kryptische Nachricht im Abspann: ‚Für Arch Stanton, die Welt gehört dir'. Was steckt dahinter?

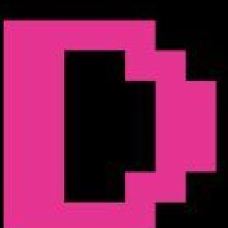
BP: Das ist eine meiner kleinen Nachrichten am Ende. Arch Stanton spielte eine Schlüsselrolle im Finale von „Zwei glorreiche Halunken". ‚Die Welt gehört dir' bezieht sich dagegen auf die Protagonisten von *Scarface*.



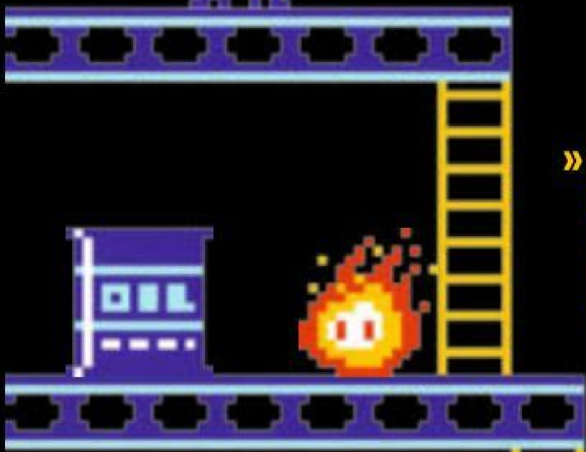
» [Game Boy] *R-Type* ist optisch und spielerisch beeindruckend.

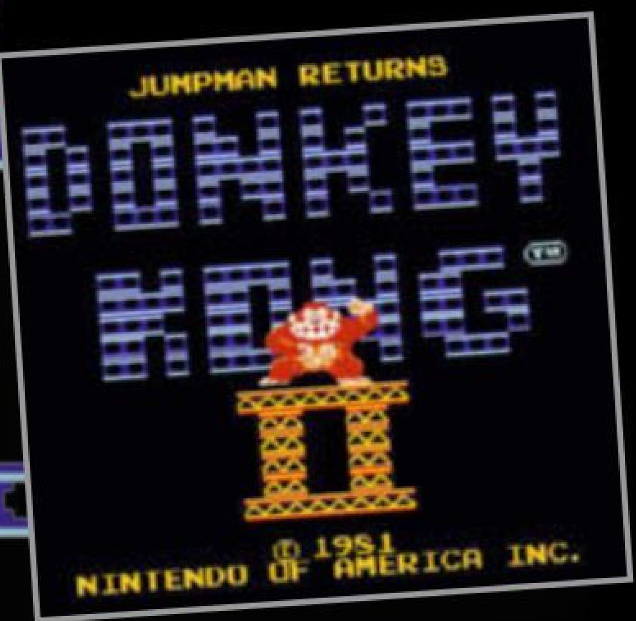
MAKING OF

DONKEY KONG II
JUMPMAN RETURNS

Echte Nintendo-Fans runzeln hier sofort die Stirn: Bei diesem Homebrew-Spiel von 2007 handelt es sich um einen zu 100 Prozent inoffiziellen „Nachfolger“.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** JEFF KULCZYCKI
» **ENTWICKLER:** JEFF KULCZYCKI
» **ERSCHIENEN:** 2007
» **GENRE:** HÜPFSPIEL

Der Automat *Donkey Kong* von 1981 gilt nicht nur als Begründer des Jump-and-run-Genres, sondern auch als Wegbereiter für Nintendo als Videospiele-Firma. Zudem stellte es die Premiere für Super Mario (auch wenn er noch „Jumpman“ hieß) dar.

Um zu einem derartigen Kulttitel einen Nachfolger zu kreieren, gehört einiger Mut. Vor allem, wenn man gar nicht die Rechte dazu besitzt! Keine Lizenz von Nintendo zu haben stört Jeff Kulczycki jedoch nicht: „Ich mochte *Donkey Kong* sehr, da es diverse Levels besaß und ich mich fragte, wie hoch man klettern kann“, beginnt der Hobby-Entwickler. Später experimentierte er mit den ROM-Daten des Automaten herum, der bei ihm zu Hause stand. Zunächst nur, um Freispiele zu erhalten. Später auch, um Farben und Objekte zu verändern. Schnell bastelte er auch eigene Levels.

Was Jeffs Arbeit von anderen Homebrew-Kreationen unterscheidet, ist sein striktes Mantra. Er will das Spielgefühl des Originals reproduzieren und dessen Stil erhalten. Das gelingt ihm mit *Jumpman Returns* (auch als *D2K* bekannt) so gut, dass man fast meinen könnte, dies sei ein verloren gegangenes Sequel. Er führt weiter aus: „*D2K* sollte sich so anfühlen, als wäre es damals herausgekommen. Die Spiellogik und die Physik sind identisch. Doch ich verwende Elemente des Originals auf andere Weise.“ Jeder der liebevoll aufbereiteten vier Levels soll sich alt anfühlen.

Gleichzeitig steckt *Donkey Kong II* voller neuer Ideen. Der Spieler trifft auf Förderbänder, Elektro-Pulse, Feuerbälle und einen Flaschenzug. „Mein ▶

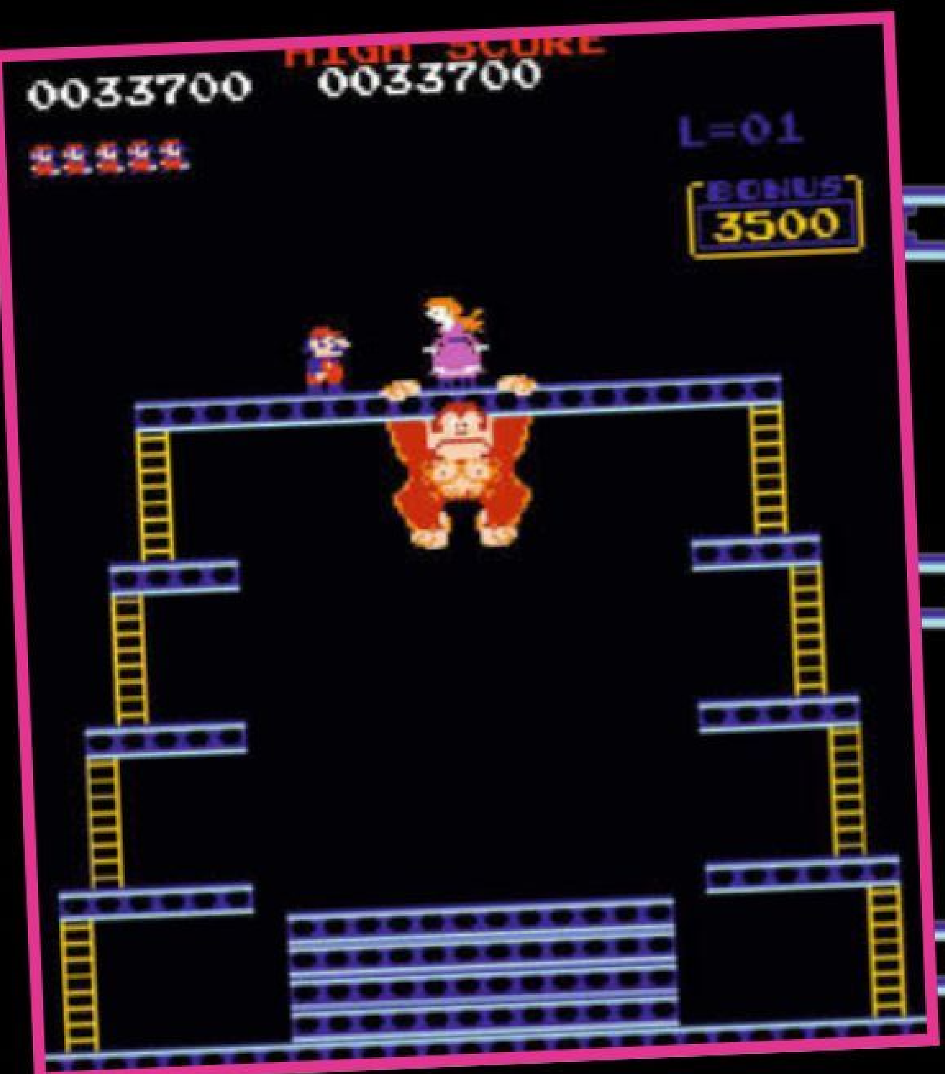

» Jeff Kulczycki mit Baby im American Classic Arcade Museum.


» Retro-Champ Tony Temple baute für *D2K* seinen eigenen Automaten.





» [Arcade] Höher klettern als im Original – und kein Todesscreen.



» [Arcade] Kong bettelt um Gnade, aber Jumpman tritt ihm auf die Finger.

▶ Lieblingslevel ist die Raffinerie", verrät Jeff. „Viele verbrauchen hier einige Bildschirmleben, bevor sie erkennen, was man tun muss. Doch genau das macht den Spaß aus."

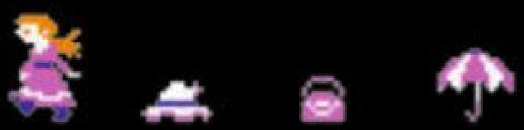
Das Spiel steckt voller charmanter Ideen. Geschickt mixt *Jumpman Returns* alte Level-Bausteine des Originals mit Neuerungen. Einige sind subtil: Fässer rollen nun immer bis ganz nach unten, Ölkanister töten unsere Figur nur, wenn sie brennen. Um die oberste Leiter in der Kuchenfabrik zu erklimmen, muss Jumpman Herzen einsammeln, die als Gegengewicht für den Flaschenzug dienen. Dieser hebt die nötige Plattform an, über die man zur Angebeteten gelangt.

Die Liebe zum Detail wird auch zwischen den Levels klar, wo animierte Szenen mit Held und Bösewicht inszeniert sind. „Die Zwischensequenzen machten mir noch mehr Spaß. Sie erzählen alle eine Geschichte". Als Inspiration so mancher Sequenz gibt Jeff zeitgemäße Spiele wie *Congo Bongo* oder *Ms Pac-Man* an.

Die Hobby-Neuauflage kam 2007 und damit genau zur rechten Zeit heraus. Im selben Jahr erschien der Film *The King of Kong*, der sich der Highscore-Jagd auf dem *Donkey Kong*-Automaten und der Rivalität zwischen Steve Wiebe und Billy Mitchell widmet. Ergo erwachte das Interesse an der Marke neu. „Die einzige Enttäuschung für viele war jedoch, dass sich mein Spiel nicht zur Punktejagd eignet. In *Donkey Kong* erreichten manche eine Million Punkte, das geht bei *D2K* nicht", bedauert Jeff.

Dennoch ist *Donkey Kong II* alles andere als einfach. Jeder Bildschirm bietet eine anständige Herausforderung, für die man die zündende Idee braucht. Fuchst man sich hinein, stellt sich aber schnell ein Gefühl der Befriedigung beim Meistern der Levels ein. Nicht zuletzt gewährt Jeff dem Spieler sechs Leben, um den Plattformer abzuschließen.

Die Retro-Szene zeigt sich begeistert von seinem Werk. Spielefans auf Thisoldgame.com haben ein Kabinett für den Automaten entworfen. Andere Fans wie Tony Temple (Champion in *Missile Command*) bastelten ihre eigene Arcade-Maschine. Im American Classic Arcade Museum von Funspot in New Hampshire (USA) steht einer dieser Automaten gleich neben dem Original und *Donkey Kong Junior*. Es ist das einzige „neue" Spiel in diesem Museum.



»*D2K* sollte sich anfühlen, als wäre es damals herausgekommen.«
JEFF KULCZYCKI

„Es ist eigenartig, dass manche Leute ihre Original-Automaten für *D2K* umbauen", schließt Jeff ab. *Donkey Kong* lebt weiter, was auch ein neuer Rekord beweist. John McCurdy erreichte auf dem Originalautomaten 1.259.000 Punkte. Auch Jeffs inoffizieller Nachfolger wird ans Limit gebracht. Aktuell steht der Highscore laut Donkeykongforum.com bei knapp 400.000. *

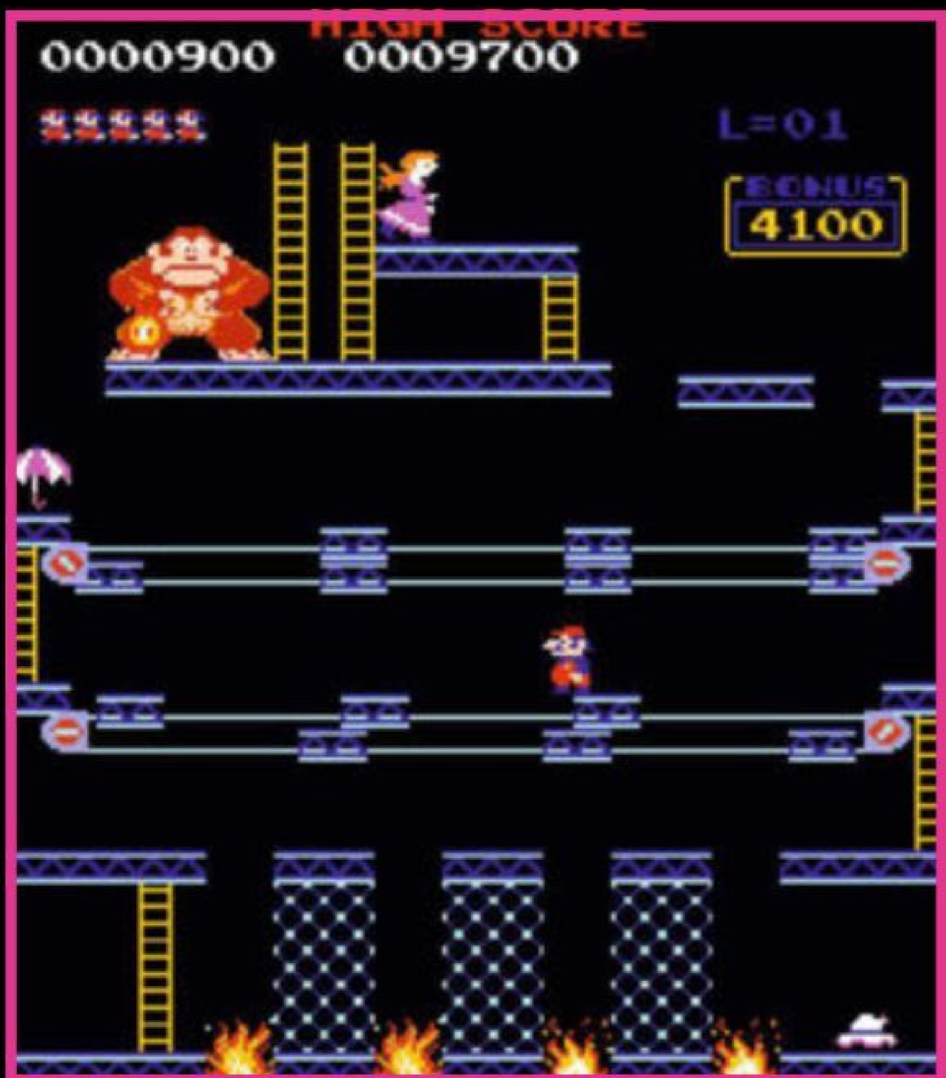
PROFI TONY TEMPLE GIBT TIPPS

So meistert ihr die Levels



LEVEL 1: SPRINGBRUNNEN

Haltet bereits vor dem Levelstart den Joystick nach rechts, um die Seriensprünge bis zur Leiter fehlerlos zu vollenden. Ignoriert den Hut unten rechts. Hier dreht sich alles um den richtigen Rhythmus.



LEVEL 2: RAFFINERIE

Ihr beginnt wieder unten links und arbeitet euch im Zickzack nach oben hoch. Umgeht die Flammen, deren Verhalten sich gut vorausahnen lässt. Passt auf die Elektropulse auf, die sich mit konstantem Tempo bewegen.



LEVEL 3: KUCHENFABRIK

Die größte Herausforderung bildet das erste Förderband. Hüpft zunächst über das Gebäck. Springt direkt unter die Kuchenmaschine, sobald sie nach oben gefahren ist. Springt sofort nochmals, um sie zu überwinden.



LEVEL 4: HOCHOFEN

Dieser Level braucht Übung. Sammelt alle Herzen für das Gegengewicht ein. Vorsicht ist bei den gegenläufigen Förderbändern geboten. Springt beständig, um nicht im tödlichen Ofen zu landen.



Mehr zu *D2K* gibt es auf Jeffsromhack.com und Tonys Arcade-Blog Arcadeblogger.com

18+

WHAT IS AVAXHOME?

AVAXHOME -

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

ERSTER JOB
Zeitungsjunge

AKTUELLER JOB
CEO bei Firebrand Games

LIEBLINGSFILM
Aliens

LIEBLINGSALBUM
"Bat Out Of Hell" von Meat Loaf

LIEBLINGSBUCH
"Absolute Power" von David Baldacci

ERSTER COMPUTER/KONSOLE
ZX81

LIEBLINGSCOMPUTER/-KONSOLE
C64

GRÖSSTER ERFOLG
Seit 35 Jahren mit andauernder Leidenschaft Spiele zu entwickeln.

BESTVERKAUFTES PRODUKT
Hannah Montana (DS)

BESTER URLAUB
Kann ich einfach nur das Leben nennen?

MIT WEM WILLST DU STRANDEN?
Mit meiner Verlobten Tricia

DIE EINSAME INSEL

194-0681051030320681171O3

M

NAME
Mark Greenshields

GEBURTSJAHR
1966

GEBURTSORT
Glasgow

BIOGRAFIE
Mark verbrachte die 80er Jahre damit, viele Titel für den C64 zu programmieren, und leitet nun Firebrand Games. Er pendelt zwischen Florida und Glasgow.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

> „Bei manchen Spielen weißt du, dass sie Mist sind, willst es aber nicht hören." Mark Greenshields







Mark Greenshields

Welche Spiele nimmst du mit auf die einsame Insel?

Von Schottland bis Florida unternehmen wir mit Mark Greenshields eine Reise durch vier Jahrzehnte Spieleentwicklung.

Beeinflusst das Land, in dem man lebt, die Arbeit? Mark Greenshields hat in Schottland, England, Kanada, Frankreich und den USA über vier Jahrzehnte lang gearbeitet. „Zweifelsohne", antwortet der Branchenveteran auf die Frage. „Nicht nur die lokalen Kulturen beeinflussen die Entwicklung eines Spiels. Während man in Glasgow bei meist miesem Wetter den Sommer nutzt, um draußen zu sein, ist es in Florida zu dieser Jahreszeit 40 °C heiß und gewittrig und niemand verlässt das Büro."

Mark produziert aktuell in Orlando ein glamouröses Rennspiel, wogegen sein in Glasgow programmierter Erstling ein düsteres Szenario seelenloser Hochhäuser nutzte. Der damals 15-jährige Schüler schuf 1981 *Island Blitz* für den VIC-20 in Heimarbeit, das sogar den Weg in den lokalen Einzelhandel fand. Nicht sein letzter Etappensieg im Spielegeschäft. „Ich habe bald herausgefunden, welcher Laden in Schottland den ersten C64 bekommen wird", grinst er. „Ich habe mit ihnen gesprochen, zeigte ihnen mein Spiel und sie beauftragten mich, eine Demo für den C64 zu schreiben, die in den Schaufenstern laufen sollte." Mark bekam einen C64 mit der Seriennummer 2 zur Verfügung gestellt (Nummer 1 blieb beim englischen Generalvertrieb), der allerdings nach drei Wochen den Geist aufgab. Er musste das Gerät gegen ein neues eintauschen. Den Verlust seiner Nummer 2 betrauert Mark sehr: „Das Ding wäre heute ein Vermögen wert."

Er wechselte so vom VIC-20 auf den C64 und begann, dessen Maschinencode zu lernen. Die zur Verfügung stehende Fachliteratur von Interface Publications war allerdings sehr trocken. Als er sich beim Verlagsmitarbeiter Tim Hartnell darüber beschwerte, forderte dieser ihn auf, doch einfach etwas Besseres zu schreiben.

Mark schrieb 1983 für Interface *Mastering The Commodore 64* und 1984 *Mastering Machine Code In The Commodore 64*. Parallel schuf er das Spiel *Mad Monty* auf dem C64 und schmiss nach einem Jahr sein Studium der Computerwissenschaften, weil es „so interessant war wie das Streichen einer Wand". Während seines Studiums veröffentlichte Rino Software seinen *Bomb Jack*-Klon *Bombo*, für den Ben Daglish die Musik schrieb. „Er war ein absolutes Genie und ein netter Kerl", erinnert sich Mark. „Er war exzentrisch, aber von großer Leidenschaft und schuf Klänge wie kein Zweiter."

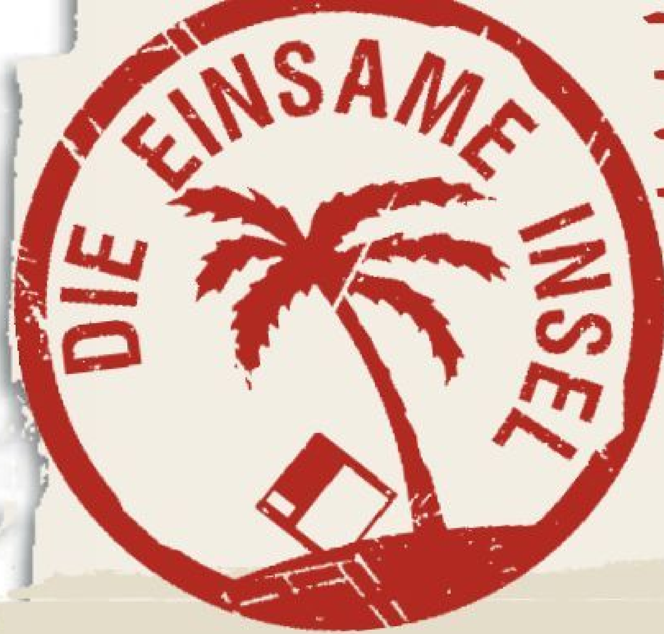
Trivia

Mark war als blitzschneller Programmierer bekannt und schrieb 1988 *Rik The Roadie* (C64) in nur drei Abenden: „Es war trotzdem ein furchtbares Spiel!"



» Bombo (C64) erinnert an Crystal Castle.

Nach dem Studienabbruch ging er 1986 zu Domark nach London und sollte an *Live and Let Die* arbeiten. Als das Projekt ins Stocken geriet, bat Domark ihn, den Puzzler *Split Personalities* als Nebenprojekt auf den C64 zu konvertieren. Er bekam für diese eigentlich drei Monate umfassende Aufgabe allerdings nur drei Wochen Zeit. „Ich wollte in diesen 21 Tagen sterben", sagt er ohne erkennbare Ironie. „Ich bin oft auf meiner Tastatur eingeschlafen, und nachdem ich das Spiel beendet hatte, fuhr ich zurück nach Glasgow und schlief am Steuer ein. Ich habe allen bewiesen, dass ich ein fertiges Spiel unfassbar schnell liefern kann, aber es hat mich fast umgebracht." Doch die Mühe lohnte sich, so vergab beispielsweise die *Happy* ▶



> „Wir waren nur drei Kumpels ohne Plan, aber mit Leidenschaft." – Mark Greenshields

► *Computer* im Herbst 1986 für die C64-Version von *Split Personalities* eine Wertung von 84 %.

Nach diesem Nahtoderlebnis auf der A74 gründete Mark im Südosten Londons gemeinsam mit seinen Kumpels Darren Melbourne und Ned Langman ein eigenes Studio. Paranoid Software veröffentlichte einige Arcadespiele, doch sie waren nur drei Kumpels ohne wirklichen Plan davon, wie man ein Unternehmen führt. Ihr Titel *Hades Nebula* wurde beispielsweise 1987 in Deutschland von der *Happy Computer* mit ausbaufähigen 52 % bewertet. Nach der Auslieferung der Bestellungen brach Paranoid Software zusammen.

Mark bestritt einige Auftragsarbeiten, so 1988 auch die C64-Konvertierung des Plattformpuzzlers *Power Pyramids* für Quiksilva. Das *Zzap!*-Magazin bewertete seine Arbeit mit ernüchternden 18 Prozent: „Das schlechteste Puzzlespiel, das es auf dem C64 gibt." Was Mark bis heute schmerzt. „Bei manchen Spielen weißt du einfach, dass sie Mist sind, willst es aber nicht hören", fasst er seine Gefühle zusammen. „Ich machte die Aufträge, um meine Rechnungen zu bezahlen. Das war eine echte Herausforderung." In Deutschlands Presse zeigte sich die *ASM* noch mit einer Preis-Leistungs-Wertung von 5 relativ gnädig.

Ende der 80er Jahre arbeitete Mark für Anil Gupta von Anco, das 1982 durch eben Anil Gupta und Roger Gamon zunächst unter dem Namen Anirog Software Ltd. gegründet wurde. Über ihn kam er auch mit der heute berühmten Fußballsimulation *Kick Off* in Kontakt. „Dino Dini hat immer behauptet, er wäre alleine für *Kick Off* verantwortlich gewesen", beginnt Mark seine Version der Geschichte. „Anil war die treibende Kraft hinter *Kick Off* und fiel dann aus", sagt er, ohne konkret zu werden. „Ich hatte damals meine Firma Enigma Variations gegründet und übernahm die weitere Entwicklung." Anil Gupta fädelte darauf für die NES-Version einen Deal mit dem japanischen Publisher Imagineer ein, weshalb Mark einen Monat lang in Tokio verbrachte. „Die ganze technische Dokumentation war auf Japanisch", lacht er. Zudem hatte er mit der Ballphysik im Spiel zu kämpfen, denn bei *Kick Off* klebte der Ball nicht wie bisher am Fuß der Spielfigur. Jeder Spieler auf dem Spielfeld hatte zudem eine einzigartige Kombination von vier Attributen, nämlich Tempo, Ausdauer, Genauigkeit und Aggression.

Mark bekam alles so gut in den Griff, dass er neben der NES- auch die SNES- und die PC-Version programmierte sowie wichtige Teile der Game Boy-Fassung. Die Arbeit in Japan konnte sich sehen lassen, die *Video Games* würdigte die NES-Version mit immerhin 64 %. Der Kern seines Programmcodes blieb auch in zukünftigen Serienteilen erhalten. Als die 90er Jahre vor der Tür standen, kümmerte er sich allerdings um eine Reihe von lizenzierten Kinderspielen für Alternative Software.

Er mochte diese Arbeit, mit einer Ausnahme. „Am Ende von *Postman Pat* wollte ich diese kleine verdammte Katze töten. Diese Musik! Wir haben es verabscheut." Das Entwickeln von Kinderspielen kratzte dabei keineswegs an seinem Ego. Dies sei bei Kollegen der Fall gewesen, berichtet Mark. Und dann hört man in seinen Worten den gleichen, bereits bekannten Pragmatismus heraus: „Ich habe ein Spiel geschrieben und es bezahlt bekommen."

Dann hatte er 1988 einen Geistesblitz. Die Spiele für Alternative mussten stets unter großem Zeitdruck und mit viel zu wenig Budget fertiggestellt werden. Also fragte er sich: Wie können wir die Entwicklung beschleunigen? Es galt, Teile des Programmcodes für die kleinen

» *Blazer* (C64) ist Marks Verneigung vor *Star Force*.



Zeitstrahl

1983

MAD MONTY
■ JAHR: 1986
■ SYSTEM: C64

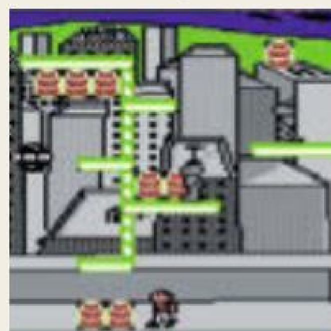
Marks erstes Spiel fügte dem klassischen *Snake*-Prinzip verschiedene Wandlayouts und weitere Hindernisse hinzu.



1986

BOMBO
■ JAHR: 1986
■ SYSTEM: C64

Marks Version von *Bomb Jack* überzeugt mit schönen Hintergrundgrafiken und einem gelungenen Soundtrack von Ben Daglish.



SPLIT PERSONALITIES
■ JAHR: 1986
■ SYSTEM: C64

Prominente Gesichter mussten in diesem Schiebepuzzler korrekt zusammengesetzt werden, in Deutschland unter anderem Helmut Kohls Konterfei.



1987

NEBULA
■ JAHR: 1987
■ SYSTEM: C64

Das erste Spiel von Paranoid Software ist auch als *Hades Nebula* bekannt und begann mit einem knallharten ersten Level.





» Leben als Briefträger in *Postman Pat* (C64).



» Als Schnecke unterwegs in *Slug* (C64).

Schließ das Buch

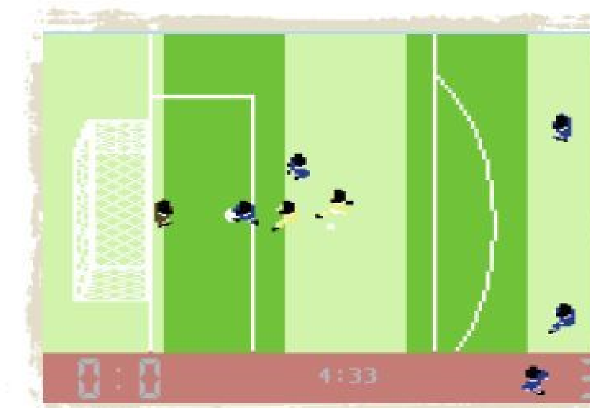
Nicht jeder wird im Alter von 15 Jahren ein Autor. Mark hatte bereits drei Programmierleitfäden veröffentlicht, bevor er die Schule verließ. „Ich habe die Art Bücher geschrieben, aus denen ich selber lernen wollte", erläutert er. „Sachlich, verständlich, klar." Einige Exemplare, berichtet er nicht ohne Stolz, habe er sogar signiert und Jahre später kontaktierten ihn Menschen, die ihm berichteten, dass sie ihre ganze Karriere seinen Werken verdankten. „Ich hatte Tränen in den Augen", gesteht Mark, der wenig später noch ein Werk über den Amstrad CPC schrieb, hierfür aber keinen Verleger mehr fand.

Spiele nur einmal zu schreiben und dann in so vielen Projekten wie möglich einzusetzen. Er entwickelte Enigma Code, eine erste Engine, die für alle damals relevanten Plattformen (C64, BBC Micro, Spectrum, Amstrad, Amiga, ST und PC) eingesetzt werden konnte. Sie reduzierte 1990 die Entwicklungszeit für *The Wombles* von acht Wochen, in denen der Titel auf konventionellem Wege geschrieben und für alle sieben Plattformen umgesetzt worden wäre, auf elf Tage. Mark wollte seine Engine patentieren lassen, da es zum damaligen Zeitpunkt nichts Vergleichbares gab. „Leider hatte mein Anwalt keine Ahnung", erzählt Mark. „Die heute verwendeten Engines wie Unity und Unreal sind meinem Prinzip sehr ähnlich. Hätte es mit der Patentierung damals geklappt, wäre ich heute ein zweiter Bill Gates."

Mark spricht in erfrischender Offenheit über seine Arbeiten, vom Vietnam-Actionspiel *19 Part One Boot Camp* bis hin zu mehreren Spielen zur *Sooty Show*, einem britischen Kinderprogramm. Als sich die Zeit des C64 dem Ende zuneigte, programmierte er noch an einem Projekt für Amiga und PC mit (*Alien Olympics*, 1994). Dann wechselte Mark allerdings von der Programmierung in die Spieleproduktion. Für die Rolle des Produzenten wurde er oft belächelt, aber ein großes Team unterschiedlicher Personen zu managen, sie zum Ziel zu treiben, das Budget einzuhalten und währenddessen den ungeduldigen Publisher diplomatisch zu beschwichtigen, erschien ihm insgesamt als spannende Herausforderung. ▶

Fokus auf Mark

Seine Lieblingsprojekte



■ **KICK OFF**
„Ich begann 1989 mit der Arbeit daran und bin immer noch mit vollem Herzen dabei. Bemerkenswert."



■ **HADES NEBULA**
„Das war der Grundstein für meine spätere Karriere. Ich wusste, dass dieses Spiel der Beginn von etwas Großem war."



■ **BLUR**
„Wir hatten die Wii-Version im Beta-Status, als sie gestrichen wurde. Es wäre fantastisch geworden!"

1990

THE WOMBLES
■ **JAHR:** 1990
■ **SYSTEM:** C64
Eine von vielen Kinderlizenzen, für die Mark programmierte. Bemerkenswert bleibt die sehr schöne Titelmusik.



1991

KICK OFF
■ **JAHR:** 1991
■ **SYSTEM:** NES
Zunächst arbeitete Mark an der C64-Version, wechselte dann aber aufs NES und schrieb später auch die Game-Boy- und SNES-Portierung.



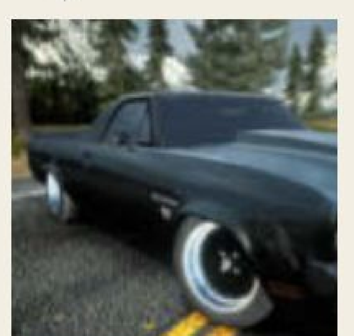
2006

HANNAH MONTANA
■ **JAHR:** 2006
■ **SYSTEM:** DS
Im Spiel zur Serie gibt's Skateboards und Smalltalk, nur keinen Ritt auf einer Abrissbirne.



2011

NEED FOR SPEED: THE RUN
■ **JAHR:** 2011
■ **SYSTEM:** Wii/DS
Die 18. Ausgabe der Reihe war hauptsächlich bekannt für ihre kurzen Quick Time Events.





Leser-fragen

Merman: Würdest du jemals wieder für den C64 programmieren?
Ich würde dann nur feststellen, dass ich kein so guter Programmierer mehr bin wie damals. Mein Kumpel Darren Melbourne, der den C64 Mini und zuvor den C64DTV geschaffen hat, würde mich dafür lieben, aber ich kann nicht. Ich bin jetzt 53, habe Kinder und Enkel und eine Menge Leute, die mich brauchen. Ich würde auf dem C64 kein Geld verdienen. Obwohl, wenn ich mal im Lotto gewinne …

Northway: Wie verkauften sich deine Bücher, und haben sie dich in der Branche bekannt gemacht?
Das erste lief gut, obwohl es zu meinem Ärger ein halbes Jahr später als vereinbart veröffentlicht wurde und es da schon viel Konkurrenz gab. Es verkaufte 15.000 Exemplare und ich verdiente einige Tausend Pfund Tantiemen, für einen 15-Jährigen eine Menge Geld. Das zweite lief etwa halb so gut, das dritte endete bei 5.000 Kopien. In der Branche geholfen haben sie mir alle nicht im Geringsten, aber ich bin stolz auf mein Werk.

Mr Jenzie: Hast du jemals Gilbert das Alien getroffen? (Eine Figur aus „Get Fresh", einer britischen Kindersendung von 1986–1988, Anm. d. Red.)
Wir hatten damals viele Auftragsarbeiten und wollten etwas Eigenes machen. Also habe ich für ein paar Cent die Lizenz von ITV besorgt. Ich habe die C64-Version geschrieben und Richard Naylor die für Spectrum und Amstad. Es gibt da dieses Foto, wo wir zwei in Anzügen stehen und Gilbert in der Mitte haben. Das wurde aber mit dem Photoshop der 1980er vollbracht: Gilbert wurde ausgeschnitten und zwischen uns in das Bild geklebt. Ich habe ihn also nie kennengelernt.

» *State of Emergency 2*: auf PS2 kein Erfolg.



In Glasgow gründete Mark 1999 die DC Studios. Im November 2000 expandierte das Unternehmen mit einer Niederlassung in Montreal, Kanada, und im April 2005 eröffnete ein staatlich finanziertes Entwicklungsstudio in Dublin mit dem Ziel, 50 weitere Mitarbeiter zu beschäftigen. Schon einen Monat später kaufte Mark die Rechte an *State of Emergency 2* von dem Entwicklerstudio VIS Entertainment, das zwischenzeitlich aufgelöst worden war. Doch das Ergebnis war betrüblich: *Computer Gaming Monthly* bewertete den Titel mit 57 % und schloss: „Die einförmige Spielmechanik ist die ultimative Einschlafhilfe." Auch nach der Veröffentlichung blieb der Umsatz des Spiels weit hinter den Erwartungen zurück.

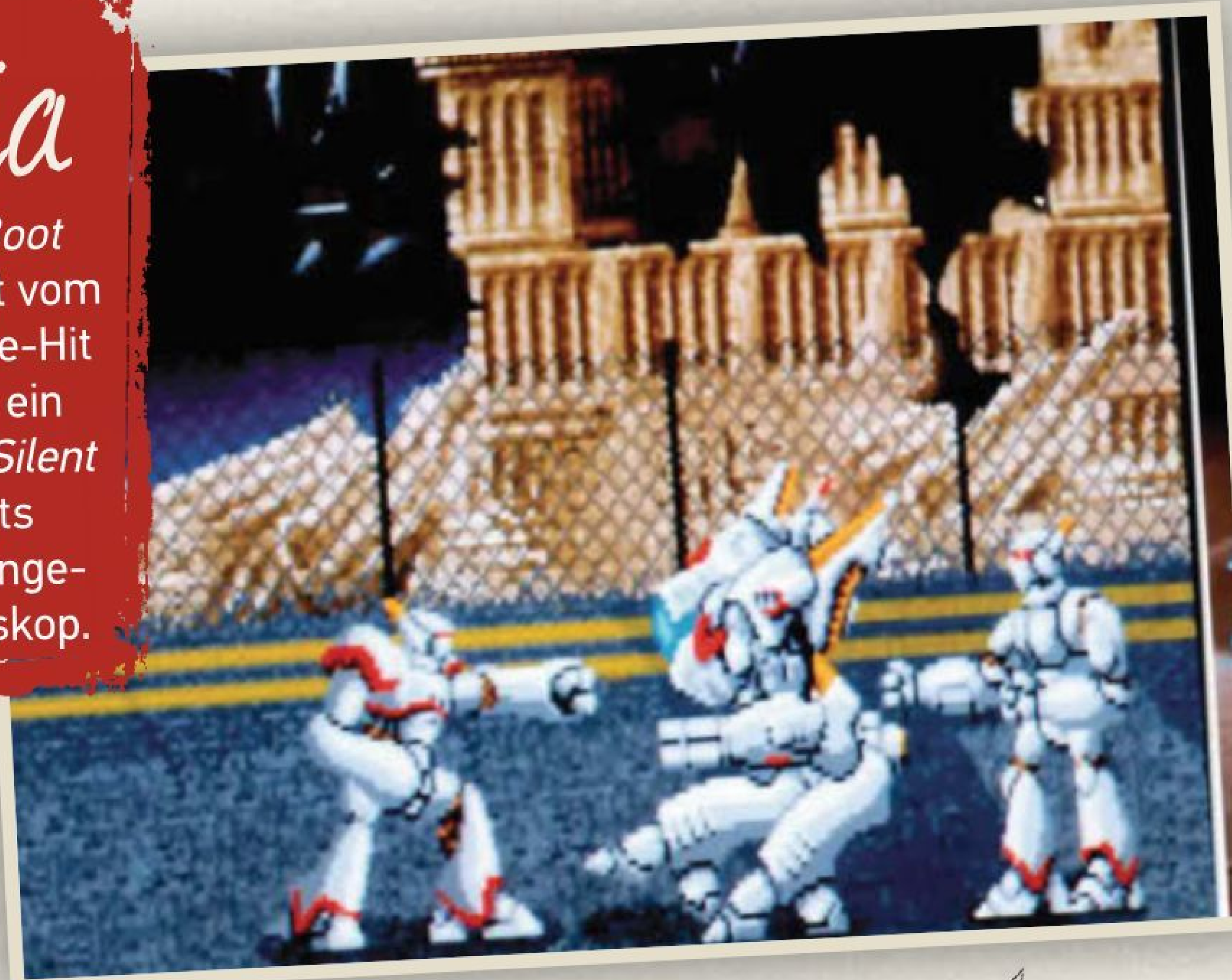
DC Studios gab am 4. Juni 2006 bekannt, dass das Unternehmen alle Aktivitäten im Vereinigten Königreich eingestellt und alle Mitarbeiter entlassen hatte – nur Montreal mit 55 Mitarbeitern blieb geöffnet. Doch auch das wurde am 25. September 2007 endgültig geschlossen, um ein neues Studio in Merritt Island, Florida, für das nächste Unternehmen von Mark zu eröffnen: Firebrand Games. Sein Favorit aus dieser Zeit? „*Hannah Montana* auf dem Nintendo DS", lacht Mark. Der 2006 veröffentlichte Titel verkaufte sich 1,3 Millionen Mal und gilt als Marks meistverkauftes Spiel.

Firebrand als Studio unterhielt Büros in Orlando und Glasgow. Schnell machte das Studio im Rennspielgenre von sich reden und arbeitete hauptsächlich an Nintendo-DS-Versionen bereits vorhandener geistiger Eigentumsrechte wie *TrackMania* und *Need for Speed*. „Das erste siebenstellige Budget zur Entwicklung eines Spiels war schon etwas einschüchternd", erzählt Mark. „Aber hat man drei oder vier in dieser Größenordnung abgewickelt, gewöhnt man sich dran."

Nach dem Tod von Anil Gupta und der damit verbundenen Auflösung von Anco im Jahr 2003 erwarb Mark die Rechte an der Marke *Kick Off* und will die Fußballsimulation nun ins aktuelle Jahrtausend retten – und das furchtbare *Kick Off Revival* von 2016 vergessen machen, das von Metacritic zum zweitschlechtesten Spiel das ganzen Jahres gewählt wurde. 2019 soll Marks „Revival" erscheinen. Aktuell findet man auf der Homepage von Firebrand allerdings nur eine kurze Ankündigung: „Ein leicht zugängliches, überspitztes Arcade-Fußballspiel mit einem einzigartigen Design. Erscheint demnächst." *

Trivia

19 Part One Boot Camp, inspiriert vom Paul-Hardcastle-Hit „19", bot über ein Jahrzehnt vor *Silent Scope* bereits Scharfschützengewehr und Teleskop.



» Marks Firma Firebrand hat einige gute Handheld-Renner produziert, darunter *Colin McRae: Dirt 2* auf dem DS.

Marks Einsame-Insel-Spiele

Das sind Marks acht ewige Lieblingsspiele.

01 Pole Position (ARCADE)
In der Jamica Street in Glasgow habe ich es immer in einer Spielhalle namens Treasure Island gespielt.

02 Star Force (ARCADE)
Ich liebe Vertikalscroller, und mit diesem fing alles an. *Star Force* war auch die Inspiration für meine Spiele *Hades Nebula* und *Blazer*.

03 Killer Watt (C64)
Ich fand die Musik phänomenal. Den Autor Tony Crowther habe ich damals bei Alligata kennengelernt – wir sind in Sheffield ein paar Bier trinken gegangen und ich musste feststellen, dass die Öffnungszeiten der Pubs in England noch weitaus strenger waren als die der Pubs in Schottland.

04 Trackmania (DS)
Ich sagte zu den Autoren des Originalspiels, dass es auf Konsolen gehöre. Es dauerte Monate, bis ich sie davon überzeugt hatte. Dann willigten sie ein und wir schufen einen Echtzeit-Baukasten, dessen Strecken sofort gefahren werden konnten. Es ist immer noch mein Lieblingsrennspiel.

05 Myriad (VIC-20)
Meine Fähigkeiten darin sind mittlerweile schrecklich, aber in den Genres Shoot-em-ups und Rennspiele war ich immer gut.

06 Gridrunner (C64)
Ich mochte die Spiele von Jeff Minter immer. Früher kreuzten sich unsere Wege oft.

07 Jet Set Willy (C64)
Es konnte sehr frustrierend sein, aber es fühlte sich immer so an, als wäre der Spieler selbst schuld, wenn er es nicht meistern konnte.

08 Jetpac (VIC-20)
Das war super! Toll zu spielen und fühlte sich gut an.



















Retro Gamer reist

LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



RDW

JET SET RADIO

JPN ➔ RDW
Japan ➔ RdW

PLATTFORM
Dreamcast

ENTWICKLER
Smilebit

ERSCHIENEN
2000

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell, Schwierigkeit



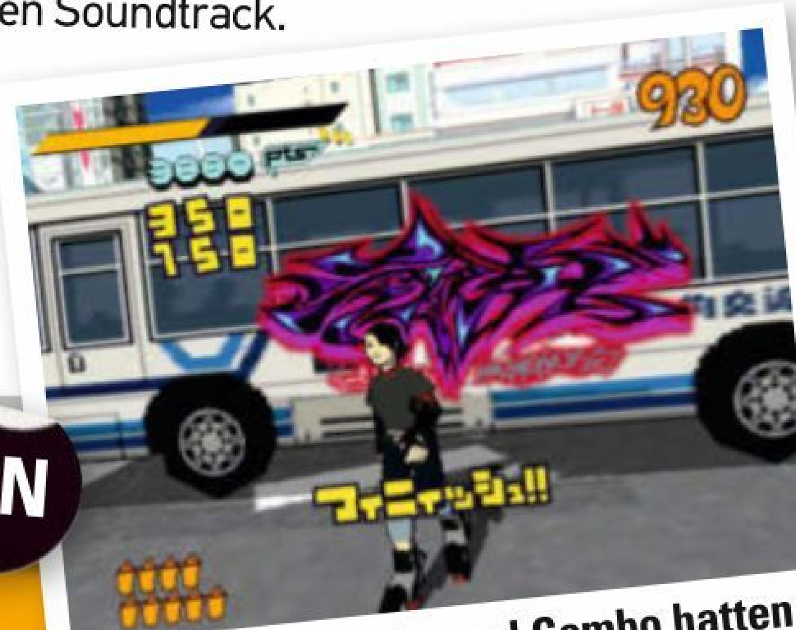
ECONOMY

■ Ein Dreamcast-Kultklassiker – kaum ein Spiel hat so zur Popularisierung von Cel Shading beigetragen wie *Jet Set Radio*. Die Technologie verlieh 3D-Modellen einen zuvor unerreichten Cartoon-Anstrich.

Weit weniger bekannt: Das Spiel wurde in den vier Monaten zwischen den Veröffentlichungen in Nippon und Amerika intensiv überarbeitet, um das sehr japanische Spiel für den Westen interessanter zu machen.

In der Originalfassung von *Jet Set Radio* rollt die GG-Crew durch drei Distrikte von Tokio – Shibya-cho, Benten-cho und Kogane-cho. Die Gebiete jedes Viertels verbanden sich später zu einer großen Karte. Um den Titel noch aufzupumpen und westliches Flair einzubringen, fügte Smilebit der internationalen Version Grind City mit zwei Karten hinzu. Bantam ist der Bronx nachempfunden und den restlichen Levels sehr ähnlich. Dagegen sticht der vom Time Square inspirierte Grind Square hervor, da sich die Action dort in luftiger Höhe abspielt.

Auch bei der Musik tat sich einiges: Der Song *Dunny Boy Williamson Show* von Deavid Soul flog aus den internationalen Versionen. Dafür wurden fünf Lieder für Nordamerika hinzugefügt – *Patrol Knob* von Mixmaster Mike, *Improvise* von Jurassic 5, *Slow* von Professional Murder Music, *Just Got Wicked* von Cold und *Dragula* von Rob Zombie. In Europa verzichtete man auf Metal und wählte neben den beiden Songs von Jurassic 5 und Mixmaster Mike die Stücke *Many Stiles* von OB One, *Funky Plucker* von Semi Detached und *Recipe For The Perfect Afro* von Feature Cast. Eine aktualisierte Fassung namens *De la Jet Set Radio* gewährte später japanischen Spielern Zugang zu den neuen Inhalten und verband die japanische Synchro mit englischen Untertiteln und dem europäischen Soundtrack.


JPN

» [Dreamcast] Cube und Combo hatten im Original keine eigene Geschichte.

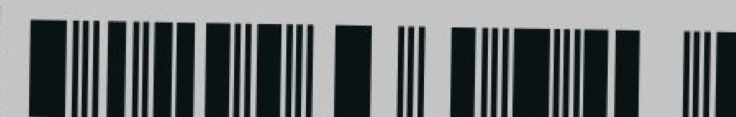
JET SET RADIO
2000


RDW

» [Dreamcast] Der Grind Square ist nichts für Leute mit Höhenangst.


JPN

» [Dreamcast] Japaner erhielten Cube und Kombo mangels Story-Event früher.



MICKEY MOUSE II

JPN ➔ RDW
Japan ➔ RdW

MICKEY MOUSE II
1991

PLATTFORM
Game Boy

ENTWICKLER
Kemco

ERSCHIENEN
1991

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

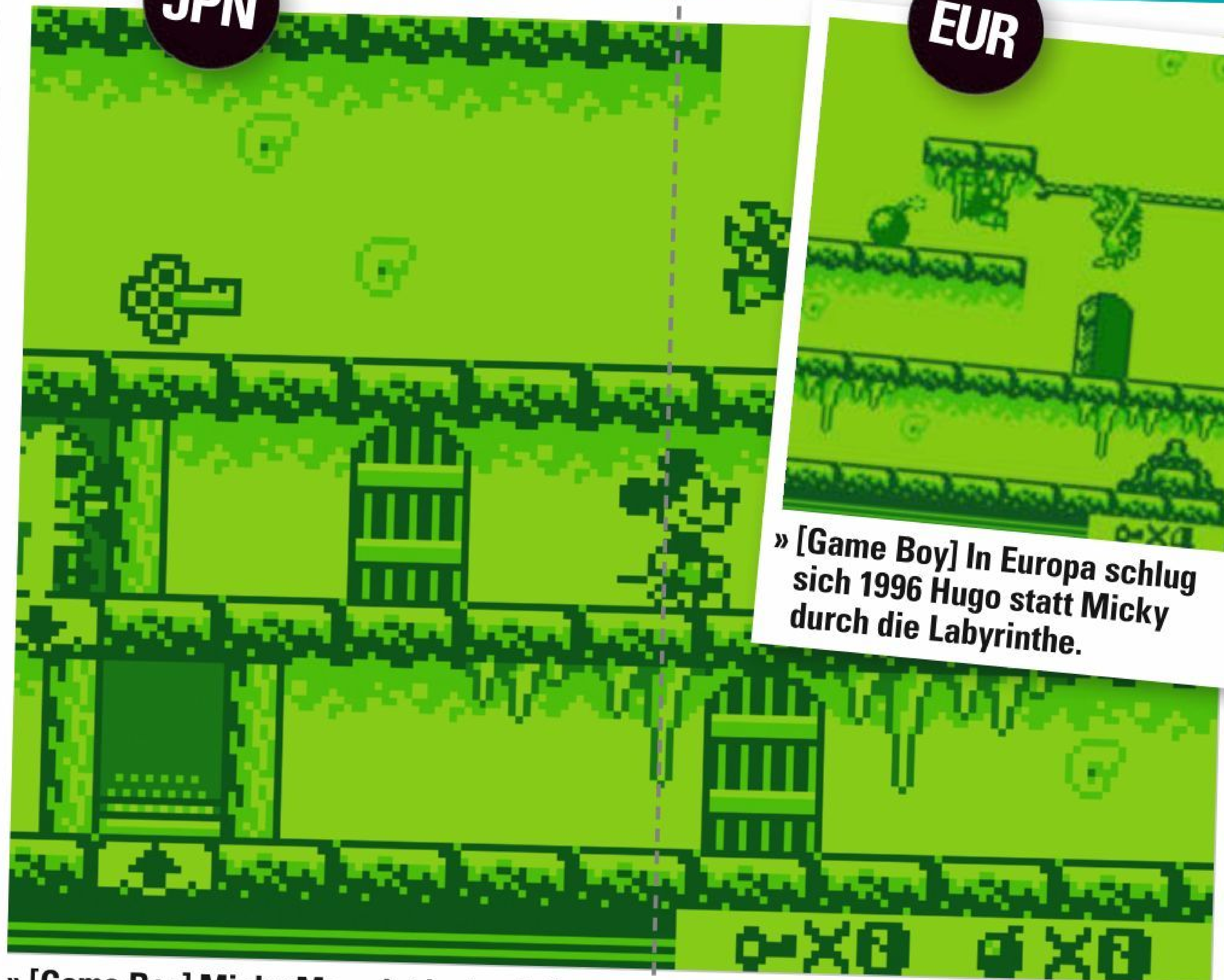
GRÜNDE
Kommerziell



ECONOMY

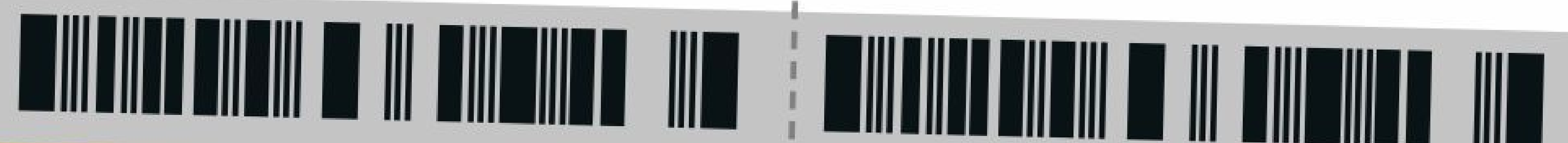
Eine Anekdote aus den Wirren der Lizenzgeschäfte: Kemco hatte in Japan die Rechte für einen Nachfolger zu seinem populären Spiel *Mickey Mouse* und gab ihm den kreativen Namen *Mickey Mouse II*.

In Europa erhielt es den Namen *Mickey Mouse*. So weit, so gut. Für die USA hatte Kemco aber keine Lizenz von Disney, sondern von Looney Tunes. Wie schon beim Erstling wurde also *Mickey Mouse II* zu *The Bugs Bunny Crazy Castle II*. Aber Moment! 1996 wurde der Titel in Europa neu lokalisiert und erhielt den bekannten Spielshow-Troll Hugo zum Helden. Diese Version wurde zudem akustisch überarbeitet und unterstützte das SNES-Zubehör Super Game Boy. 1997 fand das Spiel zurück nach Japan, im Gewand des bis dahin US-exklusiven *The Bugs Bunny Crazy Castle II* als Teil der *Bugs Bunny Collection*. Auch diese Version unterstützte den Super Game Boy, nutzte aber Schwarz- und Weißtöne statt der weniger berauschenden Farbpalette von *Hugo*.



» [Game Boy] In Europa schlug sich 1996 Hugo statt Micky durch die Labyrinthe.

» [Game Boy] Micky Maus ist in der Urfassung der Held.



ALEX KIDD: TENKUU MAJOU

JPN ➔ RDW
Japan ➔ RdW

ALEX KIDD: TENKUU MAJOU
1988

PLATTFORM
Mega Drive

ENTWICKLER
Sega

ERSCHIENEN
1988

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Sexuelle Inhalte



ECONOMY

Das Schere-Stein-Papier-Prinzip war eine Besonderheit der *Alex Kidd*-Reihe.

Das Minispiel war in *Alex Kidd in Miracle World* Mittel der Wahl bei Bossen. Da brauchte es Glück, um voranzukommen – wenn man sich nicht die Züge der Gegner mitschrieb. Das ist, neben der schwammigen Steuerung, wohl der Hauptkritikpunkt an diesem Hüpfspiel. Trotzdem kehrte die Mechanik zurück, als Sega die Serie auf dem Mega Drive weiterführte. Verlor Alex auf dem Master System eine Partie Janken – die Reihe nutzte international den japanischen Namen –, versteinerte er. In der Fortsetzung wurde nun mit Einsatz gespielt und die Kontrahenten konnten ihr letztes Hemd verlieren – wortwörtlich: Nur ein Feigenblatt rettete dann noch ein wenig die Ehre des unterlegenen Nackten. Sega änderte dies außerhalb Japans, sodass der Verlierer von einem absurd großen Gewicht erschlagen wird. Comic-Gewalt steht in puncto sozialer Akzeptanz dann doch auf einem anderen Blatt als Comic-Nacktheit…



» [Mega Drive] Alex Kidd als blamierter Nackedei auf der Bühne.



RDW
Not your lucky day, is it?

» [Mega Drive] Statt Nacktheit droht Alex im Westen der Tod von oben.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

IMAGIC

Imagic bescherte uns einige der besten Spiele der 80er Jahre – leider half der gesammelte Erfolg nur wenig, als der Markt zusammenbrach.



» [Atari 2600] *Demon Attack* war das erfolgreichste Spiel von Imagic.

Als die Kameras zu laufen beginnen, blickt ein schneidig aussehender Bill Grubb die Fernsehzuschauer direkt an. „Ich will, dass Imagic die verdammt noch mal beste Softwarefirma wird, die es auf dem Markt gibt!“, ruft er. „Ich will, dass die Menschen die Möglichkeit bekommen, sich weiterzuentwickeln, und ich will am Profit teilhaben, den uns dies einbringen wird.“

Im Jahr 1982, als Bill in dieser TV-Dokumentation auftrat, war es noch nicht verpönt, öffentlich darüber zu sprechen, Geld scheffeln zu wollen. Bill war damals 38, wurde als Sohn eines New Yorker Polizisten vorgestellt und in einem Mercedes-Cabriolet gefilmt. Wichtiger jedoch war, dass er der ehemalige stellvertretende Vertriebs- und Marketingleiter von Atari war.

Bill hatte also an vorderster Front daran mitgewirkt, dass der Videospielemarkt Fahrt aufnahm. Dieser Markt wurde zu jener Zeit von drei großen Firmen beherrscht: Atari, Mattel und Activision. Der Wettbewerb war hart, Atari gab viel Geld aus, um seine VCS-Konsole in die Regale zu drücken, Mattel tat das Gleiche mit dem Intellivision. Doch es war Activision, die Bill besonders imponierte. Kurz nachdem er Atari im Jahr 1981 den Rücken gekehrt hatte, um eine neue Firma namens New West Marketing zu gründen, übernahm er einige Auftragsarbeiten für den Publisher und war von dessen Erfolg beeindruckt.





»Filmähnliche Titel wären mit unserer Hardware schwierig gewesen!«

ROB FULOP



» [Intellivision] In *Tropical Trouble* spielt ihr einen Schiffbrüchigen auf einer Tropeninsel.

Hauptsächlich faszinierte ihn der Wert der Firma, die nur zwei Jahre nach ihrer Gründung im Jahr 1979 bereits auf 66 Millionen Dollar taxiert wurde. So beschloss Bill, sich ein Stück des Kuchens zu sichern. Da zur selben Zeit auch sein 32-jähriger Bekannter Dennis Koble bei Atari aufhören wollte, begann er mit diesem, über eine eigene Videospiele-Firma zu reden.

Mit diesen Gedanken standen sie nicht allein da – auch Brian Dougherty, ein 26 Jahre alter Spieleentwickler, und Jim Goldberger, ein 28-jähriger früherer Marktanalytiker, die beide bei Mattel arbeiteten, strebten nach Unabhängigkeit. Eigentlich wollten die beiden als Studio für Intellivision arbeiten. Doch gemeinsam mit Bill und Dennis glaubten sie, ein konkurrenzfähiges Unternehmen aus der Taufe heben zu können.

Nachdem Bill zwei Millionen Dollar als Startkapital aufgetrieben hatte, kamen mit Bob Smith, Mark Bradley, Rob Fulop, Dave Durran und Gary Kato fünf weitere Mitstreiter hinzu, die mit ihren Einkommen bei Mattel beziehungsweise Atari unzufrieden waren. Schließlich wurde am 17. Juli 1981 in Los Gatos in Kalifornien die Firma Imagic Corporation gegründet.

Der Firmensitz lag nur einen Steinwurf von der damaligen Atari-Zentrale entfernt und war damit Teil des im Entstehen begriffenen Silicon Valleys. „Wir schwammen auf der Erfolgswelle von Activision mit“, kommentiert Rob nüchtern. „Bill hatte die Verbindungen zu Geldgebern und kannte die Leute bei ▶



» [Atari 2600] Bei *Atlantis II* gab es einen Highscore-Wettbewerb.

SOFORT-EXPERTE

Imagic wurde 1981 von früheren Mitarbeitern von Atari und Mattel gegründet.

- Die Aussprache von Imagic lautet „i-mädschik“, nicht „ei-mädschik“.
- Atari war über den Weggang von Rob Fulop zu Imagic so erbost, dass seine Initialen aus *Missile Command* herausgepatcht wurden.
- Die meistverkauften Imagic-Titel waren *Demon Attack* und *Atlantis*.
- Diese Spiele waren die einzigen Titel eines Drittherstellers, die für die Odyssey² in den USA erschienen.
- Atari verklagte Imagic wegen der großen Ähnlichkeit von *Demon Attack* zu *Phoenix*.

Cosmic Ark gilt als die erste Fortsetzung für Konsolen, und zwar zu *Atlantis*.

- Imagic bekam über 350 Briefe von Spielern pro Woche.
- Die Firma strebte einen Börsengang an, zu dem es allerdings nie kam.
- Entwickler bekamen von Imagic eine zweiprozentige Einnahmenbeteiligung für ihre Spiele.
- Spiele wurden von Kindern getestet, die dabei durch halbdurchlässige Spiegel beobachtet wurden.
- Die Hälfte aller begonnenen Titel erreichten laut Rob Fulop nie das Endstadium.

Die erste Videospielkrise (von 1983) war der Todesstoß für Imagic.

ZEITSTRAHL

1981 BILL GRUBB KÜNDIGT BEI ATARI.
BILL UND ACHT KOLLEGEN GRÜNDEN IMAGIC.
IMAGIC ENGAGIERT DIE AGENTUR KEYE/DONNA/PEARLSTEIN.

1982 IMAGICS ERSTE TITEL, DARUNTER *DEMON ATTACK*, ERSCHEINEN. IMAGIC GIBT 10 MILLIONEN US-DOLLAR FÜR WERBUNG AUS.
ATARI KLAGT WEGEN ÄHNLICHKEITEN ZWISCHEN *DEMON ATTACK* UND *PHOENIX*.
DIE AKTIEN VIELER HERSTELLER WIE MATTEL FALLEN STARK.

1983 ATARI EINIGT SICH MIT IMAGIC.
TITEL WIE NOVA *BLAST*, *FATHOM* UND *SAFECRACKER* ERSCHEINEN.
IMAGIC LEIDET UNTER DER KRISE IM MARKT.
DIE FIRMA ENTLÄSST 40 IHRER 170 ANGESTELLTEN.

1984 VIELE ENTWICKLER VERLASSEN IMAGIC. DIE FIRMA STELLT KEINE INTELLIVISION-TITEL MEHR HER.
IMAGIC NIMMT AN DER CES IN LAS VEGAS TEIL.
DIE LETZTEN SPIELE ERSCHEINEN: *CHOPPER HUNT*, *TOURNAMENT TENNIS* UND *WING WAR*.

1985 KEINE NEUIGKEITEN MEHR VON IMAGIC.

1986 IMAGIC SCHLIESST OFFIZIELL UND ACTIVISION ÜBERNIMMT DIE RECHTE VIELER TITEL.

»Unsere Spiele sahen besser aus als andere damalige Titel.« ROB FULOP

▶ Mattel. Seine Vision war es, Spiele nicht nur für Atari zu machen, sondern auch für das Intellivision – und damit die erste Cross-Platform-Firma zu werden. Uns nur auf den Atari zu beschränken, wie Activision das tat, fanden wir nicht sonderlich sinnvoll."

So begann Imagic mit der Entwicklung und folgte immer der gleichen Vorgehensweise. „Wir entwickelten einen Abschnitt eines Spiels, was etwa zwei Monate dauerte", sagt Rob. „Wenn das funktionierte, programmierten wir daraus in etwa sechs Monaten ein vollständiges Spiel. Dann brauchten wir noch ungefähr einen Monat, um es auszubalancieren und die PAL-Version zu erstellen."



» [Atari 2600] Bei *Fathom* nehmt ihr die Rollen eines Delfins und einer Möwe ein.

Robs erster Titel war *Demon Attack* für den Atari 2600, der sich als Weltraum-Ballerei in eine lange Liste ähnlicher damaliger Titel einreihte. „*Space Invaders* war zuerst da, und dann gab es viele andere wie *Galaxian* oder *Phoenix*, bei denen die Monster von oben nach unten auf den Spieler zukamen", sagt er. „So war das auch bei *Demon Attack* – und bei etwa fünf Spielautomaten mit haargenau demselben Spielprinzip."

Demon Attack wurde 1982 als Teil der ersten Welle von Imagic-Titeln veröffentlicht. Die Firma zog immer mehr junge Talente an, was Atari zunehmend Sorgen bereitete. „Es war gar nicht so schwierig, Leute für Imagic anzuwerben", erinnert sich Rob. „Bei Atari verdienten sie nur durchschnittlich, aber bei uns waren sie am Gewinn beteiligt – und ihre Namen standen auf der Packung. Damals hielt man es bei Atari für absurd, den Namen des Erfinders aufzudrucken: So etwas machte man nicht!"

Die Mitarbeiter von Imagic kamen durchaus auf innovative Konzepte. Man denke

WEGWEISENDE SPIELE



DEMON ATTACK

Demon Attack orientierte sich klar an der Flut der Weltraum-Shooter, die zur damaligen Zeit auf den Markt drängten. Obwohl man sich damit in legale Grauzonen begab (Atari verklagte Imagic wegen der Ähnlichkeit zu *Phoenix*), verkaufte sich das Spiel allein für den Atari 2600 über zwei Millionen Mal. Es wurde von Rob Fulop entwickelt und glänzte mit farbenfroher Grafik und einer Vielzahl von verschiedenartigen Feinden.



ATLANTIS

Mit *Atlantis* festigte Imagic seinen Ruf als talentierter Dritthersteller. Ihr steuert drei Geschütztürme und müsst diverse Feind-Flugobjekte durch gut gezielte Schüsse vom Himmel holen. Das Konzept erinnerte stark an *Missile Command* und zog zahllose Klone nach sich, unter anderem *Strahlen der Teufelsvögel*, das vom Versandhaus Quelle angeboten wurde. Später fand das Spiel seinen Weg auf diverse andere Systeme wie Intellivision, Commodore VC-20, G7000 und die 8-Bitter von Atari.

» [Atari 2600] Dennis Koble hatte die Idee mit den Überlebenden aus *Atlantis* für *Cosmic Ark*.

nur an *Microsurgeon*, in dem man eine Sonde durch den menschlichen Körper dirigierte, um lebensrettende Medikamente zu verabreichen. Andere Spiele des jungen Publishers borgten sich ihre Ideen aber auch bei der Konkurrenz, so erinnerte *Beauty & the Beast* von Wendell Brown stark an *Donkey Kong*.

Wieso auch Lizenzen für Automatenports kaufen, dachte sich wohl die Führungsriege von Imagic, wenn man sie auch einfach nachempfinden konnte? Auch Filmumsetzungen waren kein Thema: „Wir machten keine filmähnlichen Titel, weil das zu teuer und mit unserer Hardware schwierig gewesen wäre", erklärt Rob.

Doch die Imagic-Spiele erhielten auch so hohe Wertungen und wurden der Firma förmlich aus den Händen gerissen. Das lag unter anderem daran, dass Imagic großen Wert auf die Grafik legte. „Unser größter Unterschied zu Atari war, dass wir Spezialisten für die Grafik und für das Leveldesign hatten", sagt Rob – bei Atari war oft der Programmierer auch der Grafiker. Er fährt fort: „Das war unsere Stärke, unsere Spiele sahen dadurch besser aus als die der Konkurrenz. Sie waren so besonders, weil die Grafiker verschiedene Farbkombinationen ausprobierten und die beste austüftelten, die auf der begrenzten Hardware möglich war."

Nur wenige Monate nach der Gründung engagierte Imagic die bekannte Werbeagentur Keye/Donna/Pearlstein für über eine Million US-Dollar. Die Verantwortlichen glaubten fest daran, dass sie durch Markenpflege den Gewinn maximieren konnten. „Spiele waren damals sehr profitabel", analysiert Rob. „Die Module kosteten nur etwa 4 Dollar, brachten aber mehr als 30 Dollar im Verkauf ein."

Am Ende des ersten Jahres arbeiteten bereits 86 hochqualifizierte Angestellte bei Imagic, und durch die Lage der Firma im ▶

DER NUMB THUMB CLUB

Für nur drei Dollar pro Jahr konnte man Mitglied im „Numb Thumb Club" von Imagic werden („Club der müden Daumen"). Dafür erhielt man ein Poster, einen Mitgliedsausweis und ein Abo der Zeitschrift *Numb Thumb News*, von der allerdings nur zwei Ausgaben erschienen.

Das Magazin enthielt Informationen zu bevorstehenden Spielen für den Atari 2600, 400 und 800, für das Intellivision und den G7000. Außerdem wurden die Namen und Highscores der besten Spieler abgedruckt und Tipps gegeben, die in der ersten Ausgabe von Mitarbeitern von Imagic selbst kamen.

In der zweiten Ausgabe kam der Experten-Club hinzu, der den besten Spielern Aufkleber, T-Shirts und Jacken versprach. Wer *No Escape!* durchspielte, dem winkte gar ein Zircon-Joystick für den Atari 2600.

DRAGONFIRE

Dragonfire bestand nur aus zwei Screens, die für jeden Level wiederverwendet wurden, war aber zumindest sehr herausfordernd. Im ersten Screen müsst ihr euch ducken und springen, um Feuerbällen auszuweichen. Im zweiten gilt es, möglichst schnell Schätze einzusammeln, ohne dass euch der Drache erwischt. Das Ganze wiederholt sich ständig, macht aber trotzdem süchtig, besonders wenn man beginnt, taktisch vorzugehen, um seine sieben Leben zu behalten.

COSMIC ARK

Als Fortsetzung zu *Atlantis* handelte der Titel von den Überlebenden, die in ihren Raumschiffen zu neuen Ufern aufgebrochen sind. In *Cosmic Ark* feuert ihr auf Asteroiden oder schickt in einem zweiten Abschnitt ein Schiff zur Oberfläche des Planeten, um Lebensformen einzusammeln. Diese Sequenz ist diejenige, die das Spiel so besonders spannend macht: ihr müsst immer ein Auge auf die Zeit haben, während ihr den Lasern ausweicht, um bei der Rettung Erfolg zu haben.

NO ESCAPE!

Dieser Titel ist kaum bekannt, obwohl er rückblickend sehr einfallsreich war. Statt direkt auf den Gegner zu feuern, zielt ihr auf Teile des Daches, um sie auf ihn stürzen zu lassen. Wenn ihr einen Feind erwischt, verschwindet er allerdings nicht, sondern teilt sich zwei Hälften, was eure Aufgabe stark erschwert. Im späteren Spielverlauf konnten die Angreifer auch zurückschießen und veränderten ihre Bewegungsmuster. *No Escape!* war eines der besten 2600-Spiele des Jahres 1983.

WO SIND SIE HEUTE?



ROB FULOP

■ Rob entwickelte drei Titel für Philips CD-i, gründete dann PF Magic und verantwortete dort die ersten virtuellen Haustiere, *Catz* und *Dogz*. Nachdem er im Jahr 2000 PF Magic an Mattel verkaufte, wechselte er zu Videobrain und Zynga. Aktuell arbeite er für Hands On Media und spielt seit 2015 als Keyboarder in der Band *Bourbon Therapy.*

DENNIS KOBLE

■ Dennis Koble wurde Leiter der Software-Abteilung bei Electronic Arts und später Vice President of Technology bei den Universal Studios. Nach drei Jahren als COO bei Mineshaft Entertainment gründete er Illogical Software und ist als Berater tätig.

BRIAN DOUGHERTY

■ Brian Dougherty gründete 1983 Berkeley Software und leitete die Firma bis 1995. Danach gründete er Wink Communications und entwickelte ein interaktives TV-System für zehn Millionen Kunden. Heute agiert Brian als privater Investor.

JIM GOLDBERGER

■ Jim war Marketingleiter bei Imagic und verließ die Firma offiziell 1985. Zwei Jahre später wurde er Leiter für Geschäftsentwicklung bei Geoworks, bei Canesta und bei Immersion, einem Hersteller von Touchscreens. Nach seiner Zeit als Vertriebsleiter bei Skytide wurde er Senior Director für Strategic Business Development bei Citrix.

BILL GRUBB

■ Bill war von 1987 bis 1993 CEO und Chef von The Complete PC und übernahm danach die gleiche Rolle bei Interactive Cable Television Company (ICTV). Später stand er für 18 Monate Millenia Software vor und war dann für acht Monate Chef von Toolz. Heute gehört ihm Grubb Enterprises, eine Immobilienfirma.

»Niemand hat irgendetwas von Atari mitgebracht.« ROB FULOP

▶ Silicon Valley war die weitere Vergrößerung kein Problem. Die Firma konnte auch deswegen schnell wachsen, weil sie keinerlei Hardware im Portfolio hatte. „Atari verkaufte Spiele ohne Ende und verlor trotzdem Geld, weil sie auch die Hardware dazu produzierten", erklärt Rob den Unterschied.

Um die Titel auf Herz und Nieren zu prüfen, betrieb Imagic ein eigenes Testzentrum, in dem Kinder die Spiele ausprobieren sollten. Dies sollte auch helfen, am Puls der jüngeren Zielgruppe zu bleiben. Die Firma wandte sich stets dorthin, wo sie das Geld vermutete, was auch bedeutete, Spiele auf den Atari 400/800 oder den Philips G7000 (besser bekannt als Magnavox Odyssey²) zu portieren. Bills Ziel war es stets, die Firma auf einen Börsengang vorzubereiten. 1982 war er schließlich davon überzeugt, dass Imagic für Investoren genauso attraktiv war wie für Spieler und Entwickler

Die Spiele standen jedoch weiterhin an erster Stelle. Rob programmierte *Cosmic Ark*, das als Nachfolger von *Atlantis* vertrieben wurde und als die erste Fortsetzung der Konsolengeschichte gilt. *Cosmic Ark* verkaufte sich hervorragend, doch es war *Demon Attack*, das die Lorbeeren als meistverkauftes Imagic-Spiel und Top-Ten-Titel in den USA einheimsen konnte. Neun Monate nach seiner Veröffentlichung wurden jedoch Ataris Anwälte auf den Titel aufmerksam, die in *Demon Attack* eine dreiste Kopie von *Phoenix* sahen – und für dieses Spiel besaß Atari die Exklusivrechte für Heimkonsolen. Atari verlangte vor einem Gericht in San Francisco Schadenersatz und wollte den Vertrieb von *Demon Attack* untersagen lassen.



» [Atari 2600] In *Riddle of the Sphinx* durchkämmt ihr auf der Jagd nach Schätzen die Wüste.

„Das war so üblich unter den großen Firmen", kommentiert Rob und weist jede Andeutung von sich, dass die früheren Atari-Leute unter Imagics Programmierern Betriebsgeheimnisse mitgebracht haben könnten: „Das waren nur Verleumdungen, denn niemand hat außer seinen eigenen Fähigkeiten irgendetwas von Atari mitgebracht", schwört er. „Damals überfluteten zu viele Spiele den Markt und Ataris Gewinn war nicht hoch genug. Da Atari an der Börse war, machten die Aktionäre Druck."

Bruce L. Davis, damals Leiter der Rechtsabteilung von Imagic, erklärte der New York Times, dass der Rechtsstreit keinen größeren Einfluss auf den eigenen Börsengang haben würde, außer dass man ihn in der Firmenprognose erwähnen musste. Am Ende einigte man sich rasch mit Atari und kam im Januar 1983 zu einem Kompromiss. Dessen Details wurden zwar nicht öffentlich, aber es war Imagic offenkundig erlaubt, ihre Version des Spiels weiter zu vertreiben.

Bald feierte man 50 Millionen Dollar Jahresumsatz mit Titeln wie *Riddle of the Sphinx*, *Star Voyager*, *Trick Shot* oder *Fire Fighter*. Bis zum Ende des Fiskaljahres 1982 wollte man den Umsatz auf 75 Millionen steigern – und da sich *Atlantis* hervorragend verkaufte, sah alles danach aus, als ob Imagic die erste börsennotierte Firma werden würde, die allein mit Videospielen groß geworden war.

Durch die stetige Expansion von Imagic wurden die Teams größer – was sich negativ auf die durchschnittliche Erfahrung der Teammitglieder auswirkte. Oder weniger verschwurbelt: Es fanden sich nicht genug Veteranen, sodass jüngere Kräfte angeheuert wurden. Rob fügt hinzu: „Es gab auch viel mehr Diskussionen, und die Manager wollten inhaltlich mitmischen. So ging einiges an Individualität verloren, bei verkürzten Entwicklungszyklen." Da Imagic immer mehr Angestellte hatte und dadurch jeden Monat höhere Gehaltszahlungen fällig waren, wurde an der Zeitschraube gedreht.





» [Atari 2600] Imagic machte zahlreiche Weltraum-Shooter – hier *Laser Gates.*



» [Intellivision] Das Ballerspiel *Nova Blast* erschien auch für ColecoVision.

Außerdem steckte die Firma weiterhin viel Geld in Werbung. Im ersten Halbjahr 1983 waren Ausgaben von 10 Millionen US-Dollar geplant, um die Spiele während Sportereignissen im Fernsehen mit dem Spruch „Von Experten für Experten" zu bewerben. In gedruckten Anzeigen fragte ein gewisser Armand Hans III: „Ihr denkt also, dass ihr ziemlich gut seid?" – viele Kinder hielten ihn für den Chef von Imagic. In Wirklichkeit war Armand natürlich nur eine fiktive Figur, die Imagic bei ihren Kampagnen benutzte.

Im Verlauf des Jahres 1983 erschienen *Solar Storm, Moonsweeper* und *Laser Gates.* Letzteres wurde von Dan Oliver von VentureVision mitgebracht, als diese Firma bankrott ging. Spielerisch traten die neuen Projekte auf der Stelle: *No Escape!* für das VCS 2600 erzählte die Geschichte von Jason und dem Goldenen Vlies und funktionierte wie ein umgekehrtes *Breakout*, während *Nova Blast* ein weiteres Weltraum-Ballerspiel war, und zwar ein *Defender* für Arme.

Im August schuf Rob mit *Fathom* sein letztes Spiel für Imagic. Es wurde mit einem Wettbewerb beworben, bei dem die Spieler die Anzahl der Dreizacke auf der Rückseite der Packung und auf dem beiliegenden Poster zählen sollten. Es war ein gelungenes Spiel, auch wenn Rob sich immer noch daran stört, dass die Animation, wenn der Delfin aus dem Wasser springt, nicht ganz ruckelfrei war.

In den folgenden Monaten zerschlugen sich die Hoffnungen auf einen Börsengang, denn die Videospiel-Branche geriet in ihre bislang größte Krise. Imagic konnte nur wenig dagegen tun. Auch eine von der Firma angestrebte Fortsetzung zu *Demon Attack*, der Rob sich verweigerte, hätte daran wohl nichts geändert. „Die Firma war gegen eine unsichtbare Grenze gestoßen", bedauert Rob. „Die ganze Branche fiel damals auseinander."

Im September 1983 wurden 40 der 170 Mitarbeiter entlassen. Bill bezeichnete das Jahr 1983 später als „Jahr der Demut" für die Branche. Die „New York Times" berichtete, dass Imagic Teile des Inventars verkaufen musste, um kurzfristig Geld aufzutreiben.

Rob hatte Imagic zu der Zeit bereits verlassen und ein unveröffentlichtes Spiel namens *Cubicolor* mitgenommen. Er brauchte eine Weile, um sich an das Leben außerhalb der Firma zu gewöhnen, und entwickelte mit *Actionauts* noch ein 2600-Spiel. Ihm war aber klar, dass die Glanzzeit der frühen Videospiele zu Ende war. „Wir sahen uns mit Computern wie dem C64 konfrontiert und mit Spielen auf Disketten. Es gab so gut wie keinen Markt mehr für Cartridges. Die Flaute sollte andauern, bis Nintendo wieder mit Modulen erfolgreich war."

Das endgültige Ende kam 1986: Imagic wurde abgewickelt, Konkurrent Activision übernahm die Rechte an den Spielen. Rob ist mit seiner beruflichen Vergangenheit im Reinen: „Es war trotz allem eine wunderbare Zeit! Wir waren eine Clique von jungen Erwachsenen, arbeiteten freitags bis spätabends und gingen danach noch Pizza essen. Die Atmosphäre war wie bei einem Start-up: Man hing mit Freunden ab und hatte Spaß. Spiele waren unser Leben!" *

DIE DNS VON IMAGIC



TOLLE GRAFIK

■ Imagic hatte eigene Künstler, die die Grafiken für die Spiele erstellten, sodass eine hohe Qualität stets gewährleistet war. Da man keine Lizenzen erwarb, war es wichtig, bei der Grafik eigene Akzente zu setzen.



STARKES DESIGN

■ Laut Rob Fulop war bei Imagic ein Spiel so lange in der Entwicklung, bis die Programmierer damit zufrieden waren. Daher erwarb sich die Firma einen Ruf für ausgereifte Titel, die technisch ganz vorne mitspielten.



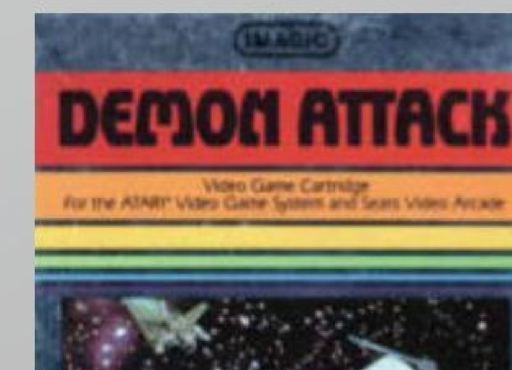
ATARIS ERBE

■ Imagic gelang es, etliche unzufriedene Mitarbeiter von Atari abzuwerben. Diese wollten ihren früheren Chefs nur allzu gern beweisen, wozu sie in der Lage waren. Und natürlich wussten sie bestens mit dem Atari 2600 umzugehen.



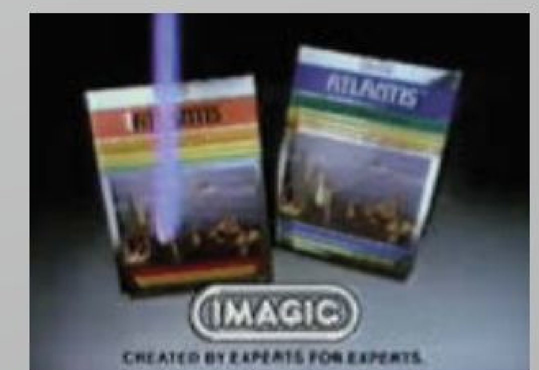
MULTI-PLATTFORM

■ Imagic verwandte nicht alle Energie auf eine einzelne Konsole. Der Atari 2600 spielte natürlich eine große Rolle, aber das taten auch das Intellivision und der Philips G7000 sowie Portierungen für weitere Plattformen.



SCHICKE SCHACHTELN

■ Die Spieler konnten die Schachteln von Imagic gut an ihrem besonderen silbernen Design erkennen. Außerdem waren sie ein wenig teurer als die der Konkurrenz, was den Eindruck hochwertiger Software verstärkte, statt abzuschrecken.

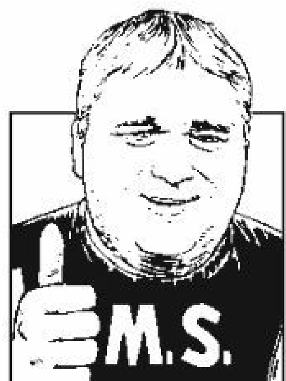


MARKETING

■ Was das Marketing betraf, so konnte niemand Imagic-Mitbegründer Bill Grubb etwas vormachen: Millionen von Dollar wanderten in die Vermarktung der Spiele und die Kundenbindung, etwa über einen Club für Imagic-Spieler.

Lands of Lore 3

SPRACHLOS IM LEGENDENLAND



» ENTWICKLER: WESTWOOD
» ERSCHIENEN: 1999
» HARDWARE: PC

Von Mick Schnelle

Westwood war nicht nur für das Echtzeitstrategiespiel *Command & Conquer* bekannt, sondern veröffentlichte auch ein paar Rollenspiele. Am langlebigsten war die *Lands of Lore*-Reihe, deren letzter Teil mich zumindest kurzzeitig sprachlos machte.


Ich kann mich noch sehr gut an die E3 2003 in Los Angeles erinnern. Wir hatten unser „GameStar Designers' Summit" (ein Interview mit mehreren Spiele-VIPs), und meine Aufgabe war es, Louis Castle von Westwood zu unserem Messestand zu geleiten. Der Weg zog sich und wir quasselten ein bisschen. „Eins meiner Lieblingsspiele stammt von dir. Und zwar *Lands of Lore 3*", erklärte ich dem Westwood-Mitbegründer. „Und wieso?", fragte der leicht misstrauisch nach. Ein Wertungsrenner war der dritte Teil der *Lands of Lore*-Reihe schließlich nicht gewesen. „Na, weil es eins der seltenen Spiele ist, das mir einen Memorable Moment beschert hat."

Und dann berichtete ich Meister Castle, wie ich nichts Böses ahnend einen Dungeon von Monstern gesäubert hatte und gerade noch meine Schätze zählte, als ich wieder nach draußen trat. Und da war auf einen Schlag alles anders! Alles war rot, Lava durchfloss die Landschaft. Kein Stein schien mehr auf dem anderen zu stehen. Während ich mir mit Unhold-Metzeleien die Zeit vertrieben hatte, war die Welt draußen doch tatsächlich untergegangen. Echt, fünf Minuten habe ich bestimmt völlig sprachlos mit offenem Mund dagesessen. Sowas passiert mir sonst nie. „Das war mein Ziel", lächelte Louis, und man sah ihm die kindische Freude an.

Erfahrungen mit Rollenspielen hatte Westwood schon durch die *Eye of the Beholder*-Reihe, die seinerzeit als reine Auftragsarbeit unter der Leitung von Brett Sperry entstand. Nach dem Wechsel zu Virgin als Publisher entwarf Westwood eine neue Rollenspiel-Serie. Deren erster Teil hielt sich spielerisch noch an *Eye of the Beholder*. Doch schon mit *Lands of Lore 2* wurde daraus ein deutlich actionlastigeres Spiel mit Echtzeitkämpfen aus der Egoperspektive. Eine Party gab es nicht mehr.

Lands of Lore 3, diesmal unter der Leitung von Louis Castle, war der logische nächste Schritt, mit freier Bewegung in 3D-Grafik, 3dfx-Unterstützung und einigen Komfortfunktionen. Es ging darum, die eigene Seele zu finden, nachdem die königliche Verwandtschaft von fiesen Monstern getötet worden war. Dazu musste man einer von vier Gilden beitreten, die zuerst mal gefunden werden wollten. Mehr als bei den Vorgängern wurde die Geschichte durch Zwischensequenzen sehr atmosphärisch erzählt, zudem sorgte ein Missionsbuch dafür, dass ich stets wusste, was zu tun war. Ganz besonders hervorgehoben sei die deutsche Sprachausgabe, die komplett von Profi-Sprechern gestaltet wurde. Sowas ist auch heute noch nicht selbstverständlich.

Wenn ich *Lands of Lore 3* heute spiele, bemerke ich als erstes die deutlich angejahrte Grafik. Geglättete Texturen und eine reichlich kantige Gegend sind mittlerweile nicht mehr sonderlich atmosphärisch. Allerdings gewöhne ich mich relativ schnell daran, was vor allem an der rasanten, spannenden Geschichte liegt. Schade, dass die Verkäufe offensichtlich nicht ausreichten, um auch den ursprünglich mal angedachten vierten Teil zu verwirklichen. Wirklich schade. *



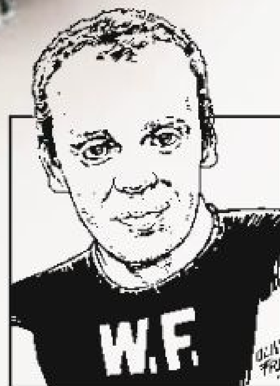



18748

Full Set



Das Startprogramm von Electronic Arts



EArly

Von Winnie Forster

Elektronische Kunst in edelster Verpackung: Mit sieben Spielen für C64, Apple II und Atari 800 schuf sich Electronic Arts das „perfekte Image" und legte das Fundament für ihre führende Rolle.

Die erste 8-Bit-Games-Welle ist längst verrauscht und in den USA hat sich eine stabile Industrie gebildet, als 1983 Electronic Arts debütiert und bis Jahresende sieben Floppy-Spiele in die Geschäfte bringt. EAs Launch-Reigen ist nicht unumstritten, auch weil die Macher vorher große Töne spuckten. Mehr Schein als Sein, mehr „Eyecandy" als Substanz, lästern die Mitbewerber. Doch der Erfolg gibt EA nachträglich recht: 36 Jahre nach der Gründung ist die Firma eines der beherrschenden Spiele-Unternehmen. Ein komplettes Set des Frühwerks, also der ersten sieben Spiele, gilt als „Schatz für Software-Sammler."

DIE MACHER

Trip Hawkins kommt von Apple, sein Partner Bing Gordon aus der Werbebranche. Keiner der beiden ist ein IT-Nerd. Als die beiden 1983 den Markteintritt ihrer Firma bekannt geben, reagieren die alten Hasen misstrauisch, mit Skepsis, gar Häme. „Am Anfang war EA nichts als ein Image, eine gut ausgedachte Story", kritisierte Brøderbund-Gründer Doug Carlston, der zu dieser Zeit den Welterfolg *Loderunner* feierte. „Programmierer wählen EA als Arbeitgeber, „um in den Krösus-Modus zu schalten" oder um „um Spaß zu haben und Geld zu scheffeln", schreibt ein US-Journalist 1984. Und Carlston lästerte weiter: „Die Firma versprach, berühmt und reich zu machen. Nach meiner Ansicht hatte EA am Anfang viel mehr Hype als Substanz." Er räumt allerdings auch ein: „Das Marketing war immer ungewöhnlich gut, EA erfand gute Slogans."

Die aufklappbare Anzeige, die EA Oktober 1983 im US-Fachmagazin *Computer Gaming World* schaltet, verkündet: „We see farther" – und lässt EAs junge Entwickler, stilvoll in Schwarz-Weiß fotografiert, selbstbewusst in die Zukunft blicken. Erfahrene Produzenten wie Joe Ybarra, den Hawkins von Apple mitnimmt, und Don Daglow, der aus Mattels Intellivision-Abteilung kommt, leiten diese freischaffenden Coder und Gamedesigner. Im Gegensatz zu anderen Herstellern verzichtet EA in den ersten Jahren auf eine Inhouse-Abteilung und stellt externen Talenten stattdessen eine DFÜ-Verbindung zur Verfügung. Die Firma heuert beliebte

VON ARCHON BIS WORMS: DIE 7 STARTTITEL VON EA



ARCHON: THE LIGHT AND THE DARK

■ Das Taktikspiel, in dem Fantasy-Figuren via Joystick um Schachbrettfelder kämpfen, ist neben *M.U.L.E.* der stärkste Starttitel, vor allem zu zweit. Verpackungsdesign und Titelbild zitieren die paradoxe Geometrie des Niederländers M.C. Escher und sind nicht bunt, sondern ganz in Schwarz, Weiß und Schmuckfarbe Silber gezeichnet.



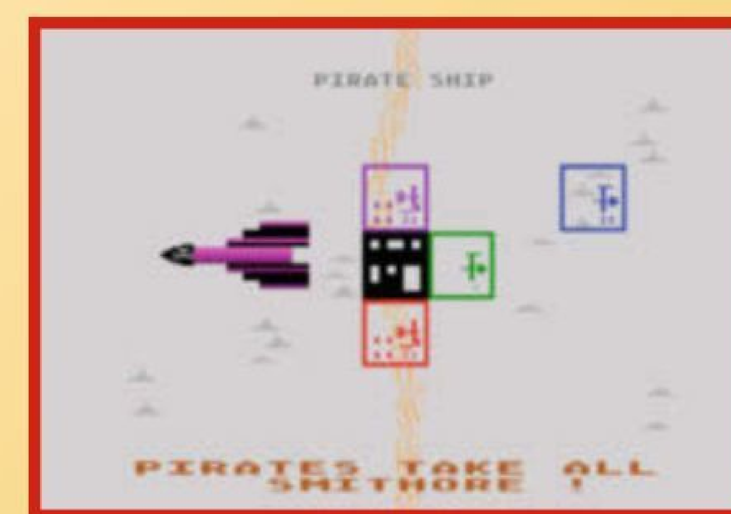
AXIS ASSASIN

■ Ein Close-up-Foto einer Hand in schwarzem Leder am Flightstick, der Zeigefinger krümmt sich um den Feuer-Trigger: Ins ungewöhnliche und stylische Cover steckt EA leider nicht das ultimative Ballerspiel, sondern eine Nachahmung des Vektorgrafik-Hits *Tempest* von Atari, die – wenig originell und recht hektisch – in keiner Beziehung an das Vorbild herankommt.



HARD HAT MACK

■ Noch ein EA-Launch-Titel, der dem Hype nicht ganz gerecht wird und spielerisches Mittelmaß darstellt: *Hard Hat Mack* ist ein konventionelles Jump-and-run auf den Spuren von *Donkey Kong* und *Miner 2049*. Audiovisuell und technisch ist das Programm zwar gelungen, aber mit nur drei Plattform-, Leiter- und Fließband-Bildschirmen viel zu klein und kurz.



M.U.L.E.

■ Im Bezug auf das EA-Debüt von Dan Bunten ist sich die Fachwelt damals wie heute einig: Das kompakte Aufbaustrategiespiel, in dem vier galaktische Farmer um die Ausbeutung eines Planeten streiten, ist ein Meilenstein der Game-Geschichte, eine der besten Multiplayer-Sims aller Zeiten. Optimal auf Atari 800, weil der serienmäßig vier Joystick-Ports hat!

Programmierer der frühen Heimsoftware-Szene an, Apple-II-Könner Bill Budge und GUI-Pionier Dave Maynard, der aus dem legendären IT-Labor XeroxPARC kommt, den Brettspiel-Spezialisten Jon Freeman, der davor Automated Simulations (Epyx) gründete, oder Dan Bunten, der, obwohl blutjung, bereits mit innovativen Strategiespielen für SSI Aufsehen erregte.

DIE SERIE

Ausschließlich Software-Kunstwerke für die drei führenden Plattformen C64, Atari 800 und Apple II möchte Trip Hawkins produzieren (später kommen 16-Bitter, PC und Amiga hinzu). Dem hohem Anspruch wird die Launch-Serie (fünf Starttitel Mitte 1983, zwei weitere bis Ende des Jahres) zur Hälfte gerecht: Zwar sind das abstrakte *Worms?*, das Plattform-Hüpfspiel *Hard Hat Mack* und der *Tempest*-Clone *Axis Assassin* bestenfalls mäßiges Vergüngen. Die vier anderen Titel aber zählen zu den unvergänglichen Meisterwerken der Spielehistorie.

Das *Pinball Construction Set* des Apple-Veteranen Bill Budge begeistert als Flipper-Baukasten mit grafischer Benutzeroberfläche. In *Archon* ziehen Fantasy-Figuren rundenweise über ein schachartiges Spielfeld und tragen ihre Kämpfe in Action-Manier aus. *Murder on the Zinderneuf* ist ein Sprite-und Echtzeit-Krimi. Und *M.U.L.E.* ist eine spannende Vier-Spieler-Handelssimulation, verpackt in ein leicht zu begreifendes, hocheffizientes Joystick-Interface.

Zum großen Hit, der es mit *Ultima* oder Sid-Meier-Spielen aufnehmen könnte, mausert sich keiner der EA-Starttitel, selbst *Archon* und *M.U.L.E.* bleiben eher Nischenerfolge. Es dauert Jahre, bis EA aus dem Mittelfeld in die Spitzengruppe der US-Hersteller vorstößt.

OVP UND AUSSTATTUNG

Die Originalauflagen der ersten EA-Spiele stecken in einer Hülle, wie man sie bis dahin noch nicht im Software-Handel sah. Da EA sowohl ROM-Modul als auch Audiokassette verwirft und die eigenen Werke ausschließlich auf Floppy-Disk vermarktet, kann die Firma anstelle der üblichen Schachteln ein elegantes Flachformat verwenden, das kleinen Doppel-LP-Plattenhüllen ähnelt. Die quadratischen Papp-Mappen sind ausklappbar, wodurch die Innenseite zum Panorama-Artwork wird; sie dient zur Vorstellung der Gamedesigner und baut diese teils durch Fotomontage in ihre eigene Pixelwelten ein. Auf jeder Packung erklärt das Kleingedruckte: „Wir sind eine Vereinigung elektronischer Künstler, die ein gemeinsames Ziel teilen: Die Grenzen des Personal Computers auszuloten."

Nach den sieben Titeln im Startjahr bringt EA bis Ende 1988 knapp 50 weitere Spiele im quadratischen Klappformat. Bevor das Packungsformat vereinfacht wird (Schachteln statt Alben), macht Art Directorin Nancy Wong jedes EA-Cover zu einem eigenständigem Meisterwerk und schöpft dafür aus Kunstgeschichte und Popkultur, verwendet mal monochrome Grafik, mal bunte Öl- und Acryl-Gemälde als Artwork. Dem kreativen Teamwork von Gordon und Wong wird die Idee zugeschrieben, die drei Elemente des Firmenlogos auf jedem Titelbild zu verstecken: Wir finden Kreis, Quadrat und Dreieck in Kreide gekritzelt auf dem *Hard Hat Mac*-Stahlträger, auf dem Zeppelin von *Murder on the Zinderneuf* oder erkennen Kugel, Pyramide und Würfel als winzige Vektor-Modelle am dadaistischen *M.U.L.E.*-Tier.

RARITÄT UND WERT

Originalauflagen bekommt ihr nur im zerfledderten, beschädigten Zustand für unter 50 Euro. In der Regel kostet ein tadellos erhaltenes *Pinball Construction Set* oder *Hard Hat Mack* 60 Euro, *Axis Assassin* oder *Murder on the Zinderneuf* und *Archon* 70 bis 90 Euro. Das beste EA-Spiel von 1983 ist heute das teuerste: Für 100 Euro verbucht man *M.U.L.E.* als Glückgriff.

Somit kostet das hier abgebildete Komplett-Set für Atari 800 oder C64 immerhin 300 bis 400 Euro, wobei unbeschädigte Flachpackungen deutlich teurer sind als ihr Floppy-Inhalt. Kauft ihr ein Spiel gebraucht, nicht in Klarsichtfolie eingeschweißt („sealed"), dann achtet darauf, dass alle sekundären Komponenten dabei sind: Dünne Schwarzweiß-Anleitung, Registrierpostkarte und graue oder weiße Innenhülle für die Floppy, auf der das Firmenlogo gedruckt ist. *

Fotos: Christian Boehm / Gameplan.de



» EA wirbt mit dem Slogan „Can a computer make you cry?", und das Verpackungsdesign zeigt nicht kühle Technik, sondern junge, kreative Menschen. Das Falt-Cover von M.U.L.E. setzt die vier Entwickler auf eine Wartebank.



MURDER ON THE ZINDERNEUF

■ Der zweite Titel von Freefall Associates erscheint ein paar Monate nach *Archon*, gerade noch rechtzeitig, um es auf die legendäre „We see farther"-Anzeige zu schaffen. Der nostalgische „Wer war's?"-Krimi an Bord eines Luftschiffs ist charmant und wegweisend dank putziger Sprite-Animation und Joystick-Steuerung. Das Cover ahmt den Art-Deco-Stil der 20er Jahre nach.



PINBALL CONSTRUCTION SET

■ 1982 war *PCS* bereits im Eigenverlag des Autors, Apple-II-Kult-Coder Bill Budge, veröffentlicht worden, es ist also eigentlich eine Wiederveröffentlichung. Neben dem Original erscheinen C64- und Atari-800-Fassungen, zwei Jahre später auch DOS- und Mac-Versionen. Außerdem folgen ähnliche Kreativprogramme wie *Music*-, *Adventure*- und *Racing Destruction Kit*.



WORMS?

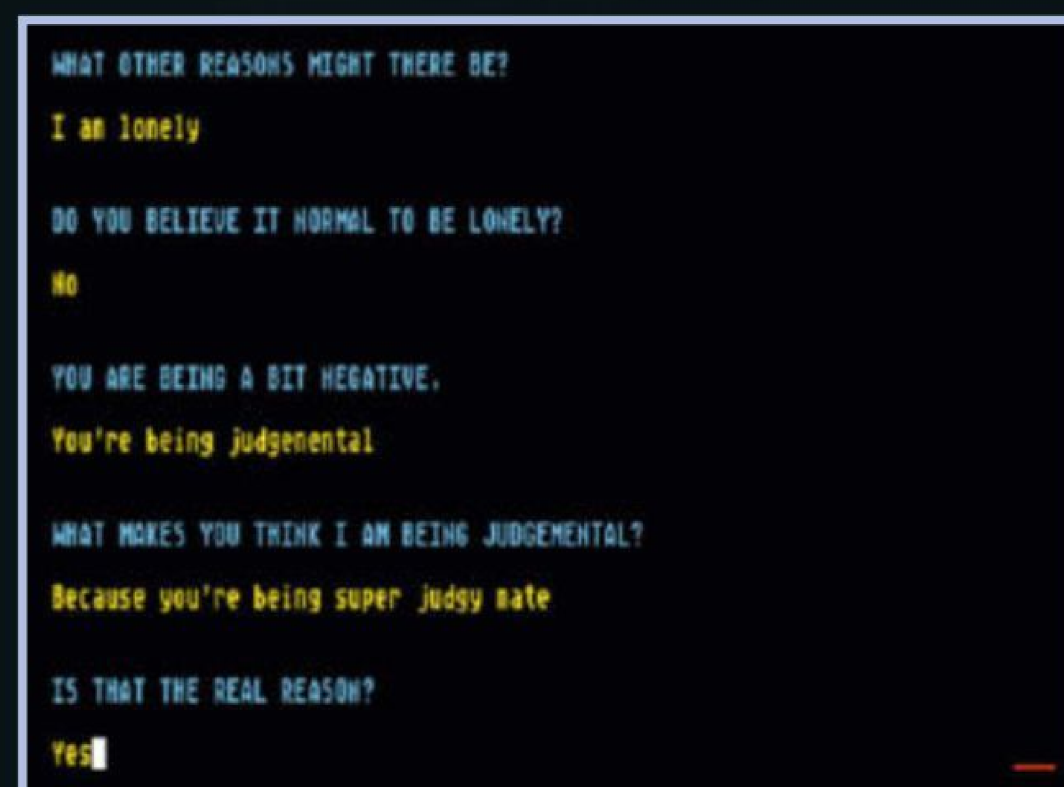
■ In Konkurrenz mit drei „Super Artificially Intelligent Lifeforms", die der Computer steuert, verbindet man Pixel mit farbigen Linien, um sich Bildschirm-Territorium zu sichern. *Worms?* ist das audiovisuell abstrakteste Spiel des Lineups, und das einzige, das nur für C64 erscheint. Programmierer Dave Maynard kommt vom Xerox Palo Alto Research Center und wird EA-Technikchef.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.





» [Amiga] Walt zahlte 75 Dollar für eine *ELIZA*-Lizenz von Joseph Weizenbaum, den er vom MIT kannte.

Als Walt Bilofsky 1980 Software Toolworks in seiner Garage gründete, ahnte er noch nicht, dass die Firma einen Siegeszug durch die Branche antreten und schließlich 600 Mitarbeiter und 500 Millionen Dollar schwer sein würde. Ganz nebenbei revolutionierte sie auch noch die Bündelung von Soft- und Hardware.

Schon an der Highschool handelte Walt Bilofsky sich Ärger ein. Als er den IBM 1620 seines Mathelehrers derart hackte, dass dort statt der Meldung „Programm geladen" etwas sehr viel „Bissigeres" zu lesen war, sorgte das nicht überall für Bewunderung. Später avancierte er aufgrund seines Talents zum MIT-Studenten und arbeitete in Princeton als Berater. Als die Mikrocomputer aufkamen, kaufte er sich einen der ersten Bausätze des Heathkit H-89 und lötete ihn zusammen.

Da es dafür so gut wie keine Software gab, schrieb er sich kurzerhand selbst einen Editor und einen C-Compiler. „Ich wollte die Programme gerne teilen und rief bei Heath an, ob sie an einer Vermarktung interessiert wären", erzählt er. „Ihre wenig visionäre Antwort war: ‚Der Computer hat ein Betriebssystem und kann BASIC. Mehr braucht niemand'".

Davon unbeeindruckt vertrieb Walt seine Produkte über Inserate in Newslettern, Zeitschriften und Katalogen. „Plötzlich kam Geld herein und ich war im Softwaregeschäft", sagt er. Im Juni 1980 schaltete er die erste Anzeige unter dem Namen The Software Toolworks, und die Firma war geboren. Ihr Motto war Walts Wahlspruch: „Ohne Software ist es nur ein Briefbeschwerer." In seiner Garage arbeiteten inzwischen mehrere Informatiker, es gab Lagerregale und einen Diskettenkopierer.

Jim Gillogly, einer der Kollegen, zeigte Walt ein kleines Spiel namens *Adventure* (auch bekannt als *Colossal Cave Adventure*). Dieses erste Adventure der Welt wurde 1975 vom Höhlenforscher und Programmierer William Crowther für seine Töchter entwickelt und später in Stanford von Don Woods auf die mehr als dreifache Größe erweitert, nachdem er an einer Stelle nicht mehr weiterkam. „Ich liebte das Spiel und hatte viele Ideen, wie es bes-





The Software Toolworks™

Forging Tools for Your Computing Frontiers

Summer 1982 Catalog

Software for Heath/Zenith, 8" CP/M® systems, and Osborne 1®

PROGRAMMING LANGUAGES

C/80 2.0 Compiler generates fast assembly language code — now supports most C features

The new 2.0 release of this powerful programming tool is stronger than ever. Now includes full C structures, pointers and arrays, all storage classes, and data initialization. Compiles all C arithmetic and logical operators, and all control statements including while, if-then-else, switch-case, and goto. Lacks long and floating data types. Includes source for sample utility programs, and standard C library providing random and sequential file I/O, dynamic storage allocation and selectable profile or trace of program execution. Compiling in one pass, C/80 generates highly efficient 8080 assembly language code for either Macro-80 or the AS absolute assembler. (AS is included with C/80, except HDOS versions which use ASM.) Documentation for compiler and library includes language summary, and complements the language reference manual, Kernighan and Ritchie's *The C Programming Language* (not included). Requires 48K. Order #202; format C8, C5, H5 or O5.
C/80 .... $49.95

RATFOR adds structured programming features to Microsoft FORTRAN

RATFOR adds the programming ease and readability of structured programming and string macro capability, while retaining the efficiency, power and portability of FORTRAN. The RATFOR translator produces programs which can be compiled and run by Microsoft FORTRAN. Keyed to the book *Software Tools*, RATFOR accepts free format source statements, multiple-statement IFs, IF-THEN-ELSE, and structured WHILE and FOR loops. Compact I/O library avoids huge object modules produced by other RATFOR implementations. Includes documentation, sample programs, and full source code for the RATFOR translator itself, written in RATFOR. Requires Microsoft FORTRAN. Order #213; format C8, C5, H5 or O5.
RATFOR $39.95

More programming languages on following pages

ENTERTAINMENT

Dare the dangers of Colossal Cave with the original Adventure game

Brave the dangers and meet the challenges as you explore the magic realm of Colossal Cave. You are the adventurer seeking fabulous treasures, mythical adversaries to overcome, and initiation into the secret spells which operate within the cave. The fantasy world is brought to surprising reality by your personal computer as it vividly and amusingly serves as your guide and advisor, describing the sights and sounds about you. Enjoy the satisfaction of discovering the rules within the cave, and solving the puzzles which allow you to explore new regions of this underground realm. Solving all the puzzles of the cave entitles you to receive a free serial-numbered Certificate of Wizardness, suitable for framing. The original Adventure program has inspired hundreds of computer game creations. Now you can experience for yourself all the wonders of the original, plus new rooms and treasures, and an improved, expanded ending. Requires 48K, CP/M 2.0 or higher. Order #222; format C8, C5, H5 or O5.
ADVENTURE $19.95

More games on following pages

WORD PROCESSING

Eliminate embarrassing spelling mistakes with compact 50,000 word proofreader

Check your documents for accurate spelling, with a program carefully crafted to fit your machine and your budget. Detects misspelled words in documents created by most text editors and word processors, including PIE, WordStar, Spell Binder, and Magic Wand. SPELL's flexibility lets you simply list unknown words, mark them in your document for easy editing, or add them to your dictionary. Sophisticated algorithms and a prefix/suffix table compress an effective dictionary of over 50,000 words into fewer than 31K bytes of disk space, far smaller than other spelling programs. Fast in-memory lookup processes over 4,000 words per minute (3,000 on Heath/Zenith and other 2MHz systems). Detects 99.8% of misspellings while minimizing false reports of correctly spelled words. You can add new words and prefix/suffixes, even customize for British spellings. Requires 48K. By Robert Wesson. Order #221; format C8, C5, H5 or O5.
SPELL $49.95

Produce neatly formatted documents with TEXT

NEW FEATURES

TEXT provides the features of an expensive word processing program, and then some, at a fraction of the cost. Prepare files with PIE or any other text editor, then pass them through TEXT for formatting. Performs fill and justification (straight right margins), pagination, page headers, footers and numbering, indents, centering, underlining, bold print and more. New 4.0 release includes multiple text accumulation buffers for automatic preparation of index and table of contents. Escape sequences may be passed through for printer control without affecting formatting. Inclusion feature allows incorporation of form letters or standard paragraphs from multiple files. Outputs to screen, printer or disk file for complete flexibility. By Dr. Jim Gillogly. Requires 40K. Order #207; format C8, C5 or H5.
TEXT $39.95

» Da Softwareläden noch dünn gesät waren, inserierte The Software Toolworks in Zeitschriften und Katalogen (Bild: Walt Bilofsky).

ser werden konnte", erinnert sich Don. „Nicht zuletzt habe ich den Bug behoben, der mich feststecken ließ."

Dons Version zog eine Fülle von Klonen und Mods nach sich. „Der Wendepunkt kam etwa 1982, als Jim mit meinem C/80-Compiler *Adventure* auf einem 48-KB-Rechner und einer 90-KB-Diskette zum Laufen bekam", merkt Walt an. Er entschloss sich, mit Zustimmung von Don und William Crowther eine „offizielle" Version von *Adventure* herauszugeben. Nun bekamen die Spieler am Spielende ein Passwort angezeigt, das sie an Software Toolworks schicken konnten, um ein „Zaubererzertifikat" zu bekommen, komplett mit Unterschriften von William und Don und dem Siegel von Toolworks – „das einzige Mal, dass es je benutzt wurde".

Adventure erschien 1982, wurde per Post und auf Messen für etwa 20 Dollar verkauft und war in einem Plastikbeutel verpackt, zusammen mit der Anleitung. Im nächsten Jahr kam Walts Cousin Joe Abrams zur Firma, der erzählt, dass alle Aufgaben wie technischer Support, Buchhaltung und Vertrieb unter allen Kollegen aufgeteilt wurden, während Walt „am anderen Ende des Hauses" programmierte. Bald stand die Software der jungen Firma in den Heathkit-Läden und sie zog in ein Büro mit drei Räumen um. Unter den ersten Titeln war auch *ELIZA*, den Walt als „unausgegorenen Computer-Psychiater, der den Anschein machte, mit dem Benutzer zu kommunizieren" beschreibt.

Zwei Jahre später gelang Toolworks der erste Megahit mit *Chessmaster 2000*, das sich in nur sieben Monaten über 100.000-mal verkaufte. Das MS-DOS-Programm bot zeitgemäße 320x200-Grafik in vier Farben und zum ersten Mal die Möglichkeit, wie auf einem echten Schachbrett die Figuren anzuheben und wieder abzusetzen – natürlich mit Mausunterstützung. Mit an Bord war Les Crane von Software Country, der zuvor *Adventure* und *ELIZA* für seine Compilation *Software Golden Oldies Vol 1* lizenziert hatte. Es war der Beginn einer lange währenden Partnerschaft zwischen Software Toolworks und Software Country – und das Ende der Plastiktüten-Ära. ▶



» [PC] Durch den Aufkauf von Mindscape kam Software Toolworks an eine der seltenen Nintendo-Lizenzen.

ZEITSTRAHL

1979 WALT BILOFSKY KAUFT SICH SEINEN ERSTEN HEATHKIT H-89 UND BEGINNT MIT DER ENTWICKLUNG EINES EDITORS UND EINES C-COMPILERS.

1980 WALT SCHALTET ANZEIGEN FÜR SEINE SOFTWARE, DIE SICH AN BASTLER RICHTEN. DER NAME THE SOFTWARE TOOLWORKS WIRD ZUM ERSTEN MAL BENUTZT UND SEINE GARAGE WIRD ZUM ARBEITSPLATZ. JIM GILLOGLY ENTWICKELT *AIRPORT* UND DAVE KITTINGER *MYCHESS*.

1981 ALS DIE DINGE IN FAHRT KOMMEN, PRÄGT WALT DEN KULTSPRUCH „OHNE SOFTWARE IST ES NUR EIN BRIEFBESCHWERER." ROBERT WESSEN ENTWICKELT DEN *PAC-MAN*-KLON *MUNCHKIN* UND PORTIERT *INVADERS* AUF DEN H-89.

1982 JIM GILLOGLY PORTIERT *ADVENTURE* AUF UNIX UND BILOFSKY BITTET DON WOODS UND WILLIAM CROWTHER DARUM, EINE „OFFIZIELLE" VERSION VERÖFFENTLICHEN ZU DÜRFEN. DAS ENDE WIRD ERWEITERT UND DIE SPIELER KÖNNEN EINER „MAGIERGILDE" BEITRETEN.

1983 WALTS COUSIN JOE ABRAMS STÖSST ZUR FIRMA, DIE NEUE BÜROS IN SHERMAN OAKS BEZIEHT.

1984 MEHR ALS 40 PRODUKTE SIND BEREITS AUF DEM MARKT, DARUNTER AUCH DISKETTEN AUS SCHOKOLADE FÜR NASCHMÄULER.

1985 LES CRANES SOFTWARE COUNTRY LIZENZIERT *ADVENTURE* UND *ELIZA* UND PACKT SIE AUF DIE COMPILATION *GOLDEN OLDIES VOL I*.

1986 THE SOFTWARE TOOLWORKS ENTWICKELT *CHESSMASTER 2000*, VERTRIEBEN VON SOFTWARE COUNTRY. DER TITEL VERKAUFT SICH 100.000-MAL IM ERSTEN HALBEN JAHR UND GEWINNT ZAHLREICHE PREISE. DIE BEIDEN FIRMEN VERSCHMELZEN SPÄTER UNTER DEM DACH VON TOOLWORKS. DANACH WIRD PRIORITY SOFTWARE PACKAGING AUFGEKAUFT, EINE FIRMA, DIE SICH AUF DAS DUPLIZIEREN UND VERPACKEN VON DISKETTEN SPEZIALISIERT HAT.

1987 *MAVIS BEACON TEACHES TYPING* WIRD VON DREI PROGRAMMIERERN IN SECHS MONATEN ENTWICKELT. IN DEN USA VERTREIBT EA DEN TITEL UND FORCIERT EINE UMSETZUNG FÜR ALLE FORMATE.

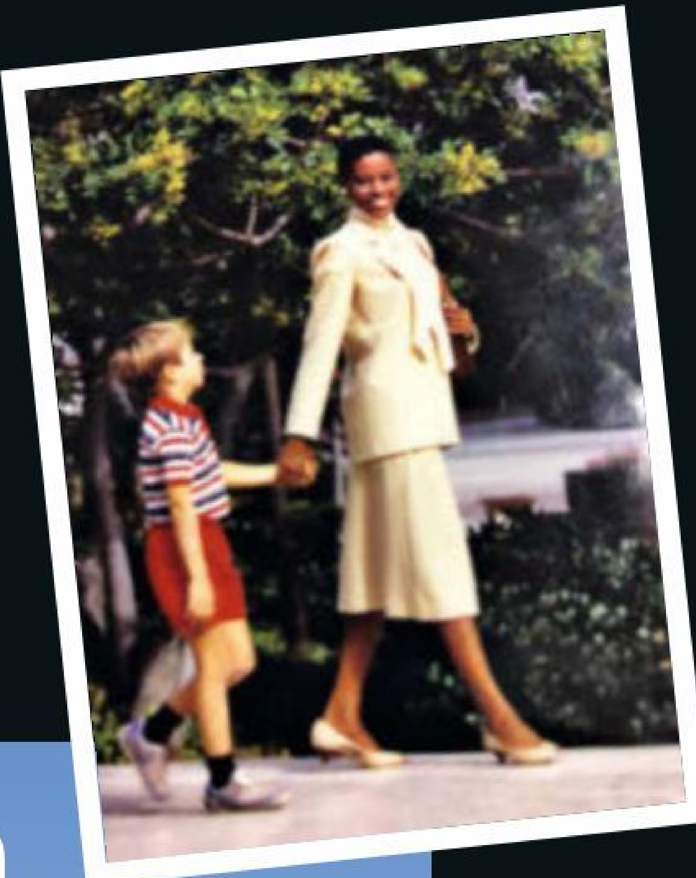
1988 TOOLWORKS GEHT AN DIE BÖRSE, KAUFT GLEICHZEITIG INTELLICREATIONS UND SICHERT SICH EINEN DEAL MIT DEM PC-HERSTELLER VENDEX, UM SOFTWARE MIT NEUEN RECHNERN ZU BUNDELN.

1989 DIE FIRMA ERWIRBT DS TECHNOLOGIES. INZWISCHEN SIND VON *CHESSMASTER* UND *MAVIS BEACON TEACHES TYPING* ÜBER 750.000 EXEMPLARE VERKAUFT ODER LIZENZIERT WORDEN.

1990 SOFTWARE TOOLWORKS KAUFT MINDSCAPE UND GELANGT SO AN EINE NINTENDO-LIZENZ. *THE MIRACLE PIANO TEACHING SYSTEM* WIRD VERÖFFENTLICHT UND VIEL KAPITAL WIRD DURCH DIE BESTELLTEN KEYBOARDS GEBUNDEN.

1992 DIE FIRMA BRINGT DAS NINTENDO-LERNSPIEL *MARIO IS MISSING* AUF DEN MARKT UND LIZENZIERT DIE ERSTEN DREI CD-ROM-TITEL VON LUCASARTS. UNTER NUTZUNG DER KONTAKTE MIT OEM-HERSTELLERN WERDEN PAKETE AUS LAUFWERKEN UND DEN SPIELEN GESCHNÜRT, DIE SICH IN EINEM MONAT ÖFTER VERKAUFEN ALS BEI LUCASARTS IN ZWEI JAHREN.

1994 IN NUR SECHS JAHREN STEIGERT SICH DER UMSATZ VON ZWEI AUF 150 MILLIONEN DOLLAR UND DIE MITARBEITERZAHL VON 45 AUF 600. DER BRITISCHE PUBLISHER PEARSON KAUFTE DIE FIRMA FÜR 462 MILLIONEN DOLLAR UND FIRMIERT SIE ALS MINDSCAPE UM.



» Die ersten 10.000 Exemplare von *Mavis Beacon Teaches Typing* enthielten dieses Foto von „Mavis Beacon" mit Joe Abrams' Sohn Matt.



» [Amiga] *Chessmaster 2000* kombinierte zeitgemäße 320x200-Vierfarbgrafik mit einer einfachen Bedienoberfläche.

WO SIND SIE HEUTE?

Walt Bilofsky



■ Nachdem er The Software Toolworks verkauft hatte, entwickelte Walt eine kostenlose App für den Palm Pilot, mit der man Gezeiten vorausberechnen konnte – Palm-Erfinder Jeff Hawkins nannte sie gar seine Lieblings-App eines Drittherstellers. Später engagierte er sich für strengere Antirauchergesetze und bereiste nach seinem Ruhestand mit 73 bisher 91 Länder mit seiner Frau Nancy.

Joe Abrams



■ Joe gründete Intermix Media mit, die Mutterfirma von MySpace, die 2005 für 580 Millionen Dollar an News Corp verkauft wurde. Heute sitzt er in den Vorständen des neuseeländischen Spielestudios PikPok Games, der Getränkefirma ABS und von Restore Medical. Außerdem ist ein Mitglied im Stiftungsrat der University of Rochester und des Marin General Hospital.

Mike Duffy



■ Nach dem Aufkauf durch Pearson wechselte Mike vom CTO zum Leiter der Spieleabteilung. Später war er bei American Healthcare Finance und gründete dann Leprechaun mit, eine Softwarefirma im Gesundheitswesen. In der Folge arbeitete er bei AlterG und entwickelte MMOs für Cryptic Studios. Heute ist der 64-jährige Senior Software Developer bei Global Worldwide und Chef von Michael E. Duffy & Associates.

▶ 1987 erdachte Les ein Programm, mit dem man Tippen üben konnte und das die fiktive Lehrerin Mavis Beacon als Protagonistin hatte. Sie wurde von der Schauspielerin Renée L'Espérance verkörpert und sollte als „weltbeste Tipplehrerin" gleichsam direkt neben dem Spieler sitzen und ihm beim Üben über die Schulter schauen. Das Spiel wurde zu Hause bei Walt für den PC entwickelt, wo die nicht ganz ernst gemeinte Toolworks-Regel zum Zuge kam, die besagte: „drei Entwickler, sechs Monate". Manchmal arbeitete Mike Duffy an dem Titel mehr als 140 Stunden pro Woche.

„Wir wussten, dass das Geheimnis des Tippens darin besteht, dass man durch Wiederholung das Muskelgedächtnis trainiert, also war die Aufgabe, dies spannend und unterhaltsam zu gestalten, um die Leute bei der Stange zu halten." Dies wurde nicht nur durch viel Text, sondern auch durch das stete Analysieren der Fehler und eine schöne Optik erreicht. „Die Hände und Finger auf dem Bildschirm", erklärt Mike, „waren am Rande des technisch Möglichen."

Im sozialen Klima der Achtziger war die Wahl einer schwarzen Frau als Lehrerin jedoch „sehr umstritten", wie Joe Abrams berichtet. Die



» [PC] The Software Toolworks lizenzierte CD-ROM-Titel und bundelte sie mit der Hardware ihrer Partner (Bild: Mocagh.org).



» [PC] Als die CD-ROM-Verkäufe bei LucasArts schwächelten, lizenzierte Toolworks sie und ließ sie Laufwerken beilegen.

DIE DNS VON SOFTWARE TOOLWORKS



SOFTWARE FÜR JEDERMANN

■ The Software Toolworks wurde im goldenen Zeitalter der Mikrocomputer mit dem Ziel gegründet, den neuartigen Geräten einen Daseinszweck zu verleihen. Von *Adventure* über *Chessmaster 2000* bis zu *Mario is Missing* bot die Firma bezahlbare und spaßige Software für alle Altersstufen an.



CLEVERE LIZENZ-DEALS

■ Nachdem er von William Crowther und Don Woods die Erlaubnis bekommen hatte, eine „offizielle" Version von *Adventure* zu produzieren, sicherte sich Walt Bilofsky für 75 Dollar die Rechte am KI-Programm *ELIZA*. Später kam die Firma an eine der seltenen Lizenzen von Nintendo und veröffentlichte mehrere LucasArts-Titel.

Bestellungen gingen um die Hälfte zurück, da Händler „unwillig waren, das Produkt anzubieten". Nach einer Lobeshymne der New York Times änderte sich das allerdings schnell. „Ich war um sechs Uhr früh im Büro, als der Artikel herauskam, und das Telefon stand nicht mehr still. Alle wollten wissen, wo man das Spiel kaufen konnte. Ich gab ihnen eine Liste von Läden, die den Titel abgelehnt hatten. Nach zwei Wochen waren wir auch dort in den Regalen." Der Mythos um die Dozentin tat sein Übriges, denn Toolworks verriet lange nicht, dass Mavis Beacon nur ein fiktiver Charakter war.

Der gestiegene Erfolg brachte bald ganz eigene Herausforderungen mit sich. So verlangte Electronic Arts, der exklusive Vertriebspartner von Toolworks in den USA, dass die Spiele mehr Formate unterstützen sollten. „Wir unterstützten Apple II, Apple III, Apple IIGS, Mac, PC (Monochrom und Farbe), PCjr, Atari 8-Bit, Atari ST, C64, Amiga und andere", sagt Joe. Als 1987 alle „traditionellen Methoden zur Finanzierung ausgeschöpft waren", ging die Firma an die Börse.

Das bisher ambitionierteste Projekt sollte allerdings erst noch folgen – quasi das *Mavis Beacon* der Musikwelt, das *Miracle Piano Teaching System*. Die Software war zwar einfach gestrickt, doch die Firma musste bei dem Projekt auch kräftig in Hardware investieren. „Wir hatten nur die besten Absichten", sagt Mike Duffy, „und schaufelten uns damit beinahe unser eigenes Grab. Der Plan war, es einfach zu machen, ein Keyboard an den PC oder die Konsole anzuschließen – dafür musste man damals einiges über MIDI, serielles I/O und so weiter wissen." Obwohl Software Toolworks 100.000 Keyboards mit Anschlagdynamik bestellte, wurden viele beim Transport beschädigt und der Veröffentlichungstermin auf dem NES



» [Mega-CD] *Star Wars Chess* war ein Spin-off für LucasArts mit Chewbacca, Leia und vielen anderen.

fiel ausgerechnet auf eine Preissenkung der Cartridges seitens Nintendos. Das Programm kostete zwischen 300 und 500 Dollar und Joe erinnert sich: „Wir hatten ein großartiges Produkt zu einem viel zu hohen Preis."

Die Firma leckte ihre Wunden und konzentrierte sich wieder voll auf Software. Mit der Möglichkeit im Auge, eine der seltenen Nintendo-Lizenzen zu ergattern, kaufte sie das Studio Mindscape auf, das eine solche im Besitz hatte. Sodann entwickelte man das Lernspiel *Mario is Missing*, bei dem die Kinder auf der ganzen Welt gestohlene Schätze aufspüren, den entführten Mario wiederfinden und dabei etwas über Erdkunde lernen konnten.

Außerdem ging Toolworks Kooperationen mit den OEMs (Original Equipment Manufacturer) in Japan ein, wobei der CEO von Phillips Joe Abrams erstmals ein CD-ROM-Laufwerk vorführte. Diese wurden damals in erster Linie an Büchereien und Behörden verkauft, um große Backups bewältigen zu können. „LucasArts hatte gerade drei CD-ROM-Spiele fertiggestellt. Sie waren hochwertig, verkauften sich aber schlecht, da kaum jemand ein Laufwerk hatte. Ich überzeugte sie davon, uns die Lizenz zu geben, und wir legten sie den ersten PCs mit CD-ROM-Laufwerk bei. Wir

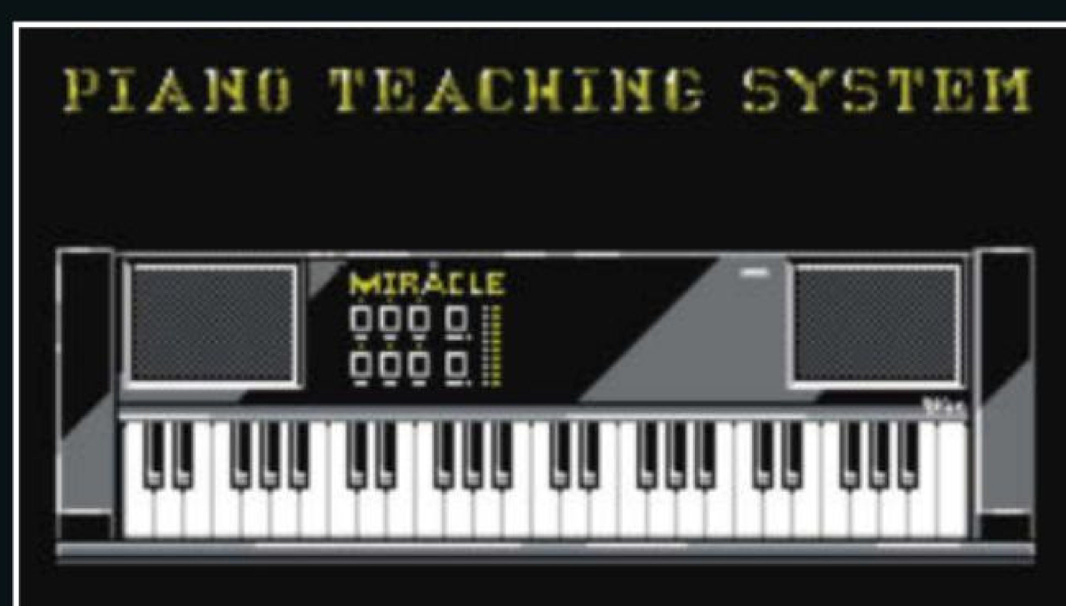


» [Amiga] Bei *Mavis Beacon Teaches Typing* übte man das Tippen und bekam noch nette Minispielchen dazu.

verkauften in einem Monat mehr, als sie in zwei Jahren verkauft hatten", grinst Joe.

Die Firma hatte mittlerweile auf der ganzen Welt Vertretungen. „Von 1988 bis 1994", sagt Joe, „wuchsen wir von zwei Millionen Umsatz auf 150 Millionen und hatten weltweit 600 Mitarbeiter." 1994 kaufte der britische Publisher Pearson die Firma für etwa 500 Millionen Dollar, ließ sie zunächst unter dem Label Mindscape weiterlaufen und verkaufte sie 1998 schließlich weiter an The Learning Company.

Im Rückblick erinnert sich Walt: „Die Philosophie von Toolworks war 1980 die, dass wir die Software von professionellen Informatikern für unseren eigenen Gebrauch entwickelten. Wir benötigten genau diese Tools und wollten sie zu einem vernünftigen Preis anbieten." Unsere ersten Produkte wurden entwickelt, weil es noch kaum Software gab, und wenn, dann war sie zu teuer. Also schrieben wir unsere eigene. Die paar Leute, die sich einen Computer kauften, wollten meist einfach das neueste Gerät haben. Sie hungerten geradezu nach Software, mich der sie irgendetwas tun konnten. Erst ein paar Jahre später kauften die Leute sich einen Computer, um Software zu benutzen. Wir haben bei diesem Wandel mitgeholfen." *



MUT ZUR LÜCKE

■ Es klingt zwar selbstverständlich, doch The Software Toolworks schaffte es immer wieder, Marktlücken aufzuspüren und auszunutzen. So bot *Mavis Beacon* nicht nur Übungen für das Muskelgedächtnis, sondern verband sie mit Spielen und Metriken. *The Miracle Piano Teaching System* tat dasselbe mit Musik.



FUSIONEN UND ZUKÄUFE

■ Nach den Erfolgen mit *Golden Oldies* und *Chessmaster 2000* fusionierte Software Toolworks mit Software Country und erwarb danach die Diskettenkopier- und Verpackungsfirma Priority Software Packaging. Nach dem Börsengang folgten weitere Zukäufe in Großbritannien und Frankreich.



KONTAKTE ZU OEMS

■ The Software Toolworks begann in den Achtzigern, mit japanischen OEMs zusammenzuarbeiten und kam so früh mit dem CD-ROM-Format in Kontakt. Als LucasArts dafür großartige Spiele produzierte, die sich aber nicht verkauften, half Toolworks nach und ließ sie den CD-ROM-Laufwerken ihrer Geschäftspartner beilegen.



MAKING OF

SUPER ROBIN HOOD

Obwohl Philip und Andrew Oliver schon während ihrer Schulzeit so manches Spiel veröffentlicht hatten, landeten die Brüder erst danach den ersten großen Hit. Philip erzählt uns die Geschichte ihres Durchbruchs mit *Super Robin Hood*.

Selbst in den Pioniertagen der frühen 80er Jahre gelang nur wenigen Spieleentwicklern der Erfolg über Nacht – Philip und Andrew Oliver, die damals noch zur Schule gingen, bildeten da keine Ausnahme. Nachdem die beiden zwei Jahre lang mit wenig finanziellem Erfolg Spiele für den BBC Micro programmiert hatten, wechselten sie zum Schneider CPC 464 und beschlossen, sich auf den Budget-Markt zu konzentrieren.

„Wir versuchten es zuerst mit Vollpreistiteln, die zugegebenermaßen nicht besonders gut waren, und mussten schließlich ins Budget-Segment wechseln", gesteht Philip ein. „Schließlich kamen die Sommerferien und wir mussten uns entscheiden, entweder auf die Uni zu gehen oder genug Geld zu verdienen, um nicht auf die Uni gehen zu müssen."

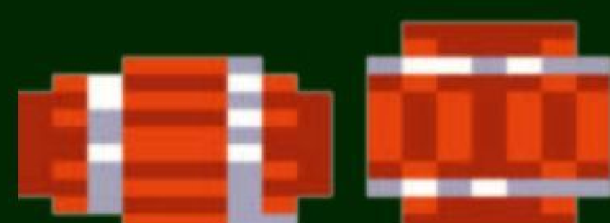
Gemeinsam beschlossen die beiden, nicht ihre Ausbildung, sondern ihre Träume weiterzuverfolgen. Zunächst hatten sie die Idee zu einer erweiterten Variante von Ataris *Gauntlet*, konnten hierfür aber keinen Vertragspartner gewinnen. „Wir entschieden uns, schnell ein kleines Spielchen aus dem Boden zu stampfen, und gingen damit auf eine Messe in Hammersmith, wo wir die Darling-Brüder trafen", erzählt Philip über das Treffen mit den Codemasters-Gründern. „Wir fragten sie, wie viel sie für ein Spiel zahlen würden, von dem wir wussten, dass wir es in ungefähr einem Monat fertig haben konnten. Sie boten 10.000 Pfund, und wir waren völlig von der Rolle."

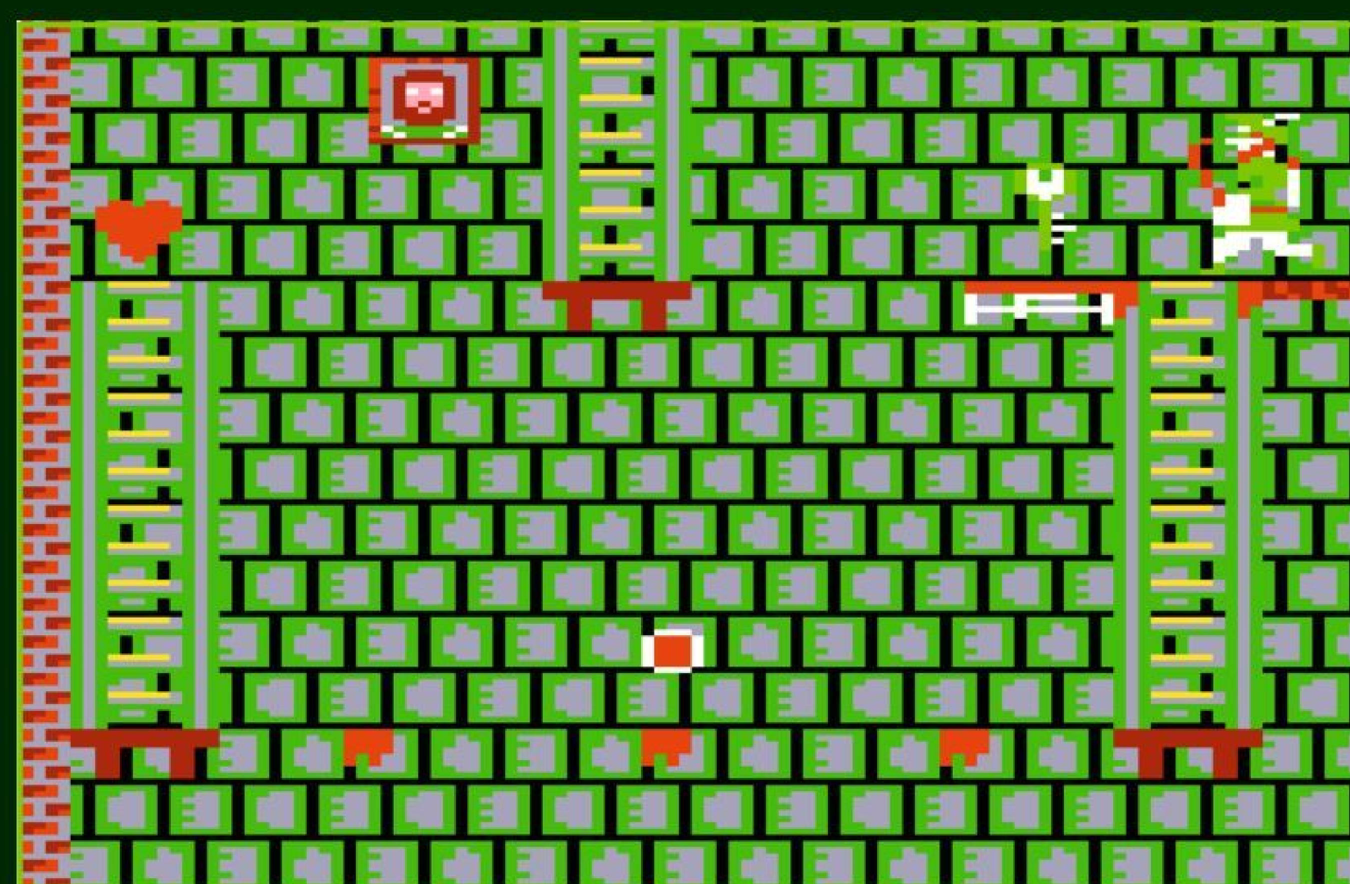
Ohne zu zögern nahmen die Olivers das Angebot des



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** CODEMASTERS
- » **ENTWICKLER:** PHILIP UND ANDREW OLIVER
- » **ERSCHIENEN:** 1985
- » **PLATTFORM:** SCHNEIDER CPC
- » **GENRE:** HÜPFSPIEL



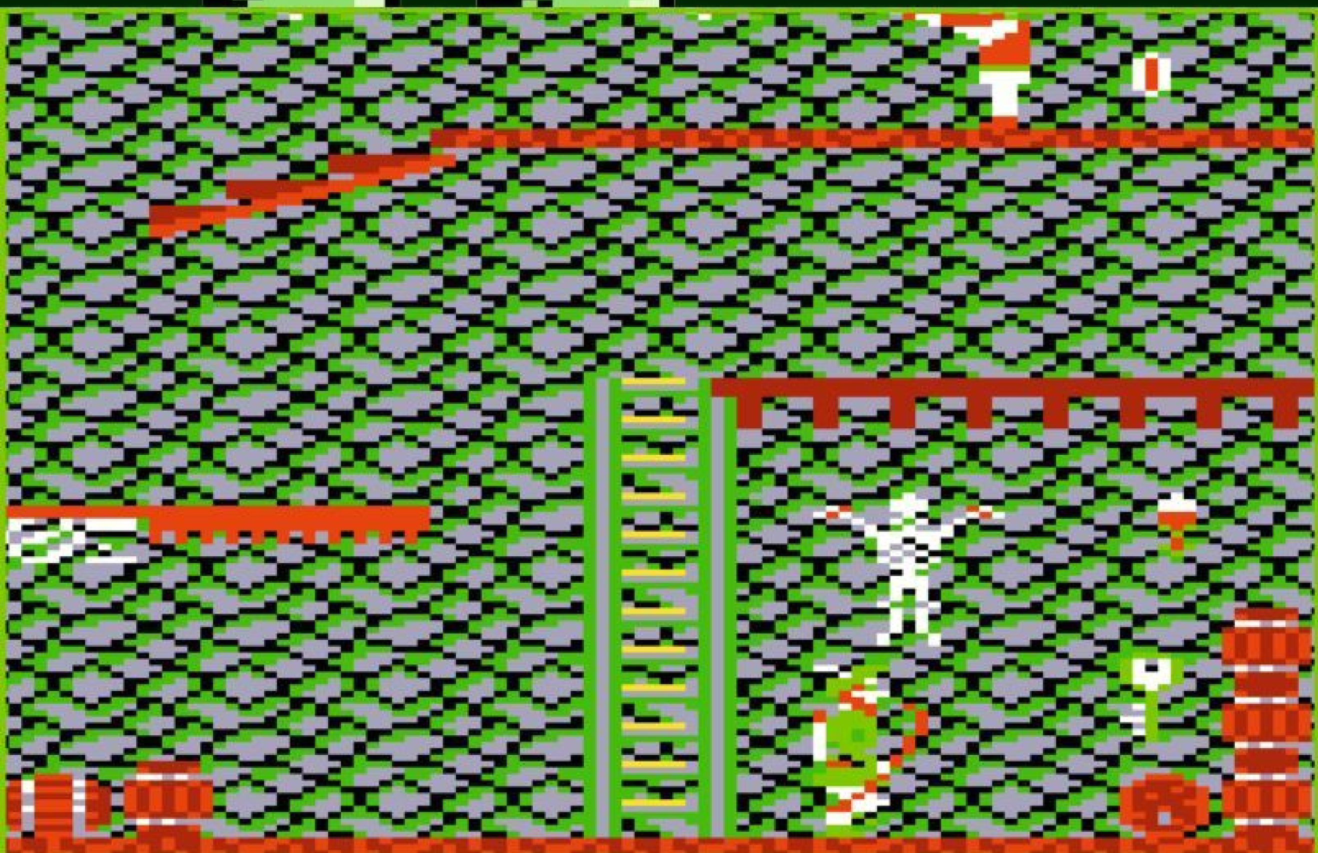


» [CPC] Um auch das letzte Herz zu ergattern, müsst ihr euch geschickt anstellen.



» [CPC] Springt ihr falsch ab, kann euch das schnell wertvolle Gesundheit kosten.





» [CPC] Zu Beginn müsst ihr einen Schlüssel einsammeln und eine Wache loswerden.



» Während ihrer Zeit bei Codemasters konnten die Olivers zehn Nummer-eins-Hits in England landen.

Publishers an und entschieden sich, ihren Titel auf der Legende von Robin Hood aufzubauen und deren mittelalterliches Setting zu nutzen. „Die besten Klassiker spielten alle im Mittelalter", grübelt Philip. „Robin Hood war eine dieser omnipräsenten Figuren. Also verbanden wir Leitern und Plattformen mit Motiven aus Robin Hood und Burgen, was sehr gut zusammenpasste."

Beim Entwurf der Burgen strebten die Brüder nach Realismus, mussten jedoch ein paar Zugeständnisse an etablierte Standards des Genres machen. „Wir hatten Dungeons, Leitern und so etwas", erinnert Philip sich. „Allerdings gab es auch bewegliche Aufzüge, weil das einfach zu einem Plattformer dazugehörte. Man braucht Dinge, die man ein- und ausschalten kann – und das ging mit Leitern ja wohl schlecht!"

Ein weiteres Zugeständnis war der Gesundheitsbalken, den es gab, damit der Spieler nicht so oft sterben musste. „Damals verlor man normalerweise sofort ein Leben, wenn man irgendetwas Gefährliches berührte", erklärt Philip. „Gesundheit zu verlieren war also ein Kompromiss. Dadurch wurde es auch möglich, den Balken wieder aufzufüllen und einige interessante einsammelbare Gegenstände in den Levels zu platzieren – schließlich ging es darum, alles bis in den letzten Winkel zu erforschen, und was hätte das für einen Sinn gehabt, wenn dort nichts gewesen wäre?"

Der im Spiel nur *Robin Hood* genannte Titel wurde als *Super Robin Hood* vermarktet und war genauso profitabel wie ein Vollpreistitel. „Wir verkauften viermal so viele für ein Viertel des Preises. *Super Robin Hood* war äußerst erfolgreich und brachte uns am Ende wahrscheinlich sogar um die 20.000 Pfund."

Im Nachhinein betrachtet gibt es wenig, was Philip anders machen würde. „Es hätte ein wenig flüssiger sein können", gibt der Entwickler zu. „Aber ich mag vor allem die Timing-Rätsel. Wenn man die oft genug übt, macht man wirklich Fortschritte. Ich bin darauf sehr stolz, denn für uns war der Titel ein riesiger Schritt in die richtige Richtung, und wir haben sehr viel in nur einem Monat geschafft." *



» [CPC] Wenn ihr alle Herzen eingesammelt habt, wartet die Maid Marian auf euch.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

GHOST HUNTERS
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1986

DIZZY
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1987

FANTASY WORLD DIZZY (IM BILD)
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1989



KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Schneider CPC

◆ Das Erste, was einem bei der Originalversion der Olivers in Auge sticht, ist, wie viel Mühe sich die beiden beim Entwurf der Levels gemacht haben. Manche Abschnitte sind sicherlich nicht ganz einfach, wenn man aber das richtige Timing herausgefunden hat, macht *Robin Hood* richtig Spaß. Außerdem sind tolle Animationen, ein passender fröhlicher Soundtrack und sogar einzelne Sprach-Samples geboten.



ZX Spectrum

◆ Auch wenn die 16 Farben des CPC hier naturgemäß nicht perfekt adaptiert werden konnten, muss man fairerweise sagen, dass auf dem Spectrum dafür die Auflösung höher ist. Leider fehlen die dreistimmige Musik und die Sprachausgabe. Gänzlich unverzeihlich sind die flackernde Grafik und die Tatsache, dass schon kürzeste Fehlsprünge wertvolle Gesundheitspunkte kosten können.



Commodore 64

◆ Die C64-Version von *Super Robin Hood* hätte deutlich besser ausfallen können. Vor und nach dem eigentlichen Spiel gab es schöne Bilder zu sehen und wirklich gute Musik zu hören, das Spiel selbst aber blieb enttäuschend. Die Levels sind lieblos und einfarbig gestaltet, was ihre Erforschung zu einer Qual macht. Außerdem sieht man durch das Scrolling die lauernden Gefahren erst viel zu spät.



HISTORIE Die Sims™

Über eine Marke wie Die Sims muss man keine großen Worte mehr verlieren – jeder dürfte im Laufe seines Gamer-Lebens zumindest einmal in Kontakt mit der Reihe gekommen sein. Doch ist die Historie der Serie deshalb eine einzige Erfolgsgeschichte? Wir blicken zurück auf 20 Jahre Puppenhaus-Grafik und unverständliches Gebrabbel.



» Chris Trottier war Assistant Producer bei den *Sims* und *The Sims Online*.

» [PC] Hier zockt unser Sim noch eine Runde, bevor er zur Arbeit muss – ganz wie im wahren Leben!



D*ie Sims* hat sich über alle Teile und Add-ons hinweg fast 200 Millionen Mal verkauft – eine gigantische Zahl und Beweis für eines dieser seltenen Phänomene, bei denen sich aus einer simplen Grundidee etwas ganz Großes entwickelt. Eines scheint klar: Ohne Will Wright und sein Studio Maxis wären die *Sims* niemals möglich gewesen. Wir wollen sowohl an die Geschichte hinter dem ersten Serienteil erinnern als auch ein Auge darauf werfen, wie die Entwickler aus Walnut Creek die Serie an den Punkt gebracht haben, an dem sie heute steht.

„*SimCity* war der Motor für das damals unabhängige Studio Maxis", erinnert sich Charles London, der schon früh als künstlerischer Leiter für die Serie engagiert wurde. „Außerdem gab es eine Vielzahl an weiteren Titeln wie *SimSafari*, *SimAnt*, *SimTower*, *SimLife* oder *SimEarth*. Manche waren erfolgreicher, andere weniger, aber keines kam auch nur annähernd an *SimCity* heran."

Der Erfolg der Städtebausimulation hatte ihren Erfinder Will Wright (und damit auch Maxis) ins Rampenlicht gehoben. Obwohl es Bestrebungen gab, den Erfolg weiter auszuschlachten, arbeitete Will hauptsächlich an anderen Projekten, die ihm selbst Spaß machten. Nachdem 1991 *SimAnt* erschienen war und Will das Werk „Eine Muster-Sprache" von Christopher Alexander über Architektur und urbanes Design gelesen hatte, wollte er selbst auch ein Spiel über Architektur machen. Das Ziel sollte das möglichst effiziente Errichten eines Gebäudes sein, dessen Design und Layout das Verhalten der Charaktere darin beeinflussen würde. „Das hörte sich ein wenig sonderbar an", erklärt Chris Trottier, der bei *Die Sims* eng mit Will Wright zusammenarbeitete. „Will war der Meinung, dass die Menschen im Spiel nur eine Nebenrolle innehaben ▶



» [PC] Mit allen Erweiterungen stehen 40 statt zehn Grundstücke zur Verfügung.



» Charles London, heute Senior Creative Director, begann auch bei den *Sims*.



» [PC] Manche Spieler richteten gern Wohnungen ein, manche wollten eher Geschichten nachspielen. Will Wrights offene Spielwelten fanden hier ihren Höhepunkt.

FAMILIENBANDE

Die bekanntesten Sim-Familien im Überblick.

Grusel



Als eine der bekanntesten vorgefertigten *Sim*-Familien war der Grusel-Clan bisher in jedem Teil der Reihe enthalten. Bella und Mortimer waren fast immer die ersten, die eine neue Familie begrüßten. In den späteren Teilen führten sie dann ein eher ominöses Leben.

Caliente



Die Caliente-Zwillinge hatten in *Die Sims 2* ihren ersten Auftritt und tauchen in derselben Nacht auf, in der Bella Grusel verschwindet. Darüber hinaus ist Dina Caliente in Mortimer Grusel verliebt, hat aber auch eine Affäre mit Don Lotario, dem Freund ihrer Schwester.

Neulinger



Die meisten werden sich nicht wegen dramatischer Ereignisse oder extravaganter Persönlichkeiten an die Familie Neulinger erinnern, sondern schlicht und einfach deshalb, weil es die erste Familie war, mit der man im Spiel zu tun hatte und die als Tutorial dienen sollte.

Hübsch



Diese Sippe wurde mit der Erweiterung *Tierisch gut drauf* eingeführt und hatte als erste Familie einen Hund. Trotz des nach außen gepflegten makellosen Bildes der Hübschs hatten sie mit zahlreichen Affären, Jobverlusten und ihren rebellischen Teenager-Töchtern zu kämpfen.

Landgraab



Die Landgraab-Dynastie hat als alter Geldadel eine lange Geschichte, die sich durch die Welt von *Die Sims* zieht. Es gibt sogar Gebäude in *SimCity 3000*, die Landgraab Industries gehören. Malcolm Landgraab ist der Bösewicht im Konsolen-Spin-off *Die Sims brechen aus.*

Fröhlich



Die Fröhlichs sind in die Nachbarschaft Schönsichtingen gezogen, um dem hektischen Stadtleben von *SimCity* zu entkommen. Der Alltag der Familie ist zwar nicht sonderlich aufregend, doch dürfte jedem Sim-Spieler John oder Jennifer schon einmal begegnet sein.



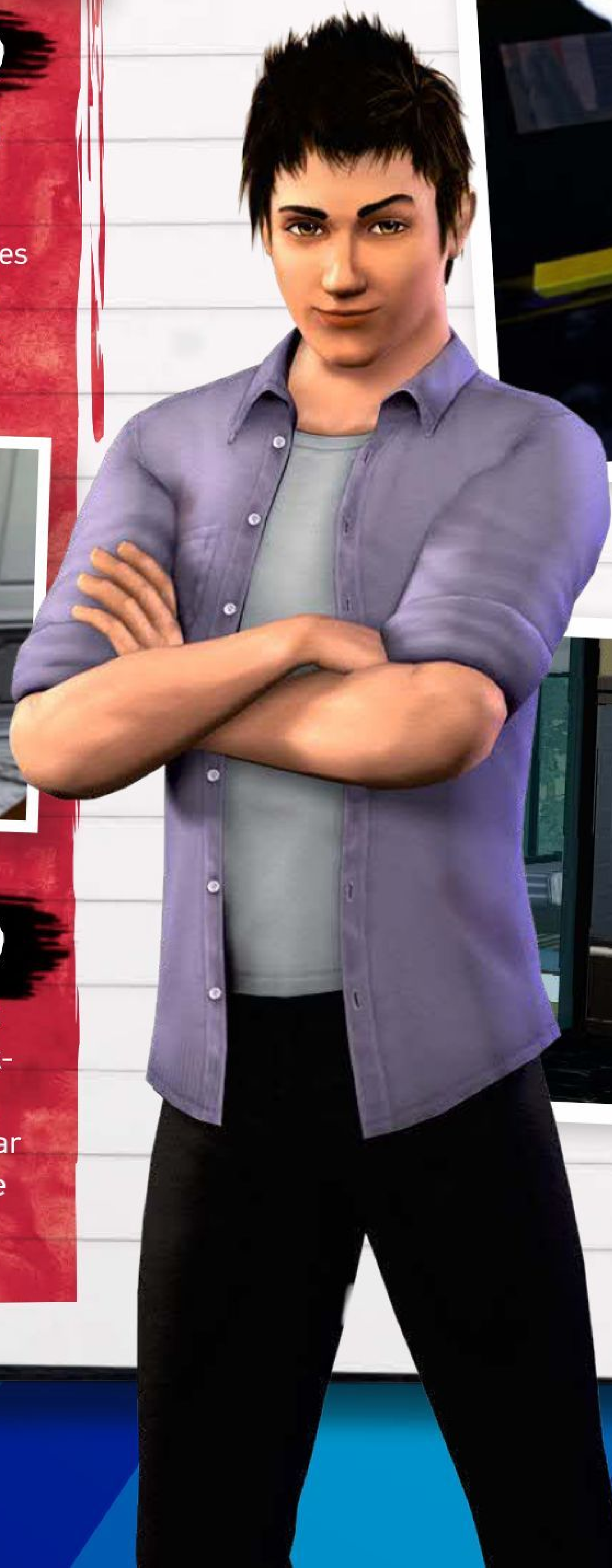
und quasi die Messlatte für erfolgreiche architektonische Entwürfe sein sollten."

So wurde für dieses Konzept auch der Begriff „Puppenhaus-Simulation" geprägt und von Will weiterverfolgt, auch wenn erste Tests in Form von Fokusgruppen nicht besonders vielversprechend ausfielen. Charles erinnert sich, dass das Spiel zu diesem Zeitpunkt „unglaublich primitiv" war, doch auch, dass „ein Titel mit offenem Ende wirklich etwas ganz anderes war, wovon ich noch nie etwas gehört hatte."

Doch das Konzept war schlecht vermittelbar, und das Management von Maxis erwog die Einstampfung des Projekts. Auch nachdem EA das Studio gekauft hatte, mussten die Designer ständig für die Weiterführung des Projekts kämpfen. „Bei EA gab es eine Menge wichtiger Anzugträger, mit denen ich mich abgeben musste", schimpft Jim Mackraz, der Entwicklungsleiter des ersten Teils. „Bei der Vorstellung von einem Puppenhaus bekamen die sofort Bauchschmerzen! Ihnen wurde unbehaglich bei einem Spiel, das auch Mädchen ansprach, denn das kam damals vermeintlich einem Todesstoß gleich. Ich verbrachte also die meiste Zeit damit, das Ding am Leben zu erhalten und die Skeptiker im Unternehmen zu überzeugen."



» [PS2] Die erste Konsolenportierung erschien mit *Die Sims brechen aus* ein paar Jahre nach dem Original.





» [PC] Ein bisschen Voyeurismus ist immer im Spiel, etwa wenn man die Sims im Badezimmer beobachtet.

»Jedem wurde unbehaglich bei einem Spiel, das auch Mädchen ansprach, denn das kam vermeintlich einem Todesstoss gleich.«

Jim Mackraz

Als der erste Teil im Jahr 2000 erschien, wurde er fast sofort ein Erfolg. Die Fachmagazine lobten die fesselnde Lebenssimulation, während die Spieler ihre eigenen Familien und Freunde nachbauten. *Die Sims* blieb jahrelang an der Spitze der Verkaufscharts und verdrängte 2002 *Myst* von Platz eins der meistverkauften PC-Titel.

Während die breite Zielgruppe sicherlich zum Erfolg beitrug, bedeutete dieser auf der anderen Seite, dass schnell weitere Inhalte hermussten. Die kamen auch – ob in Form von Mods aus der Fangemeinde, herunterladbaren Objekten von Maxis selbst (etwa das berühmt-berüchtigte Meerschweinchen) oder mehreren offiziellen Erweiterungspaketen. „Ich weiß noch, dass Will Bedenken wegen der Erweiterungen hatte“, erinnert sich Chris. „Er sagte: ‚Ich möchte das Ding nicht mehr ausschlachten als nötig. Warum sollten die Leute das wollen?‘“ Für den ersten Teil erschienen dennoch insgesamt sieben Erweiterungen, die im Abstand von etwa sechs Monaten bis Ende 2003 veröffentlicht wurden.

Im Dezember 2002 erschien jedoch auch noch eine anders geartete Variante des Spiels, bei der man die damals immer größer werdende Beliebtheit von MMOs auch für *Die Sims* nutzen wollte. „Für uns war das interessant, was außerhalb des normalen Spiels in MMOs passierte. Dinge wie ▶

Trotz der drohenden Streichung des Projekts brachte der Aufkauf von Maxis durch EA die nötige wirtschaftliche Stabilität, die Maxis zuletzt als unabhängiges Studio gefehlt hatte. EA strich zwar viele Titel, die die Firma als nicht aussichtsreich genug einstufte, doch *Die Sims* blieb dank Wills und Jims Engagement weiter in Entwicklung. Durch die Kürzungen bei anderen Projekten wurden viele Mitarbeiter dem stetig wachsenden *Sims*-Team zugewiesen, was sich als Wendepunkt für das Projekt erwies.

„Im Team waren auch die beiden Entwicklerinnen Roxy Wolosenko und Claire Curtin“, erläutert Chris. „Was für ein Glück für Will, denn die beiden konnten sehr überzeugend sein und verliehen seinem ungewöhnlichen Experiment einen menschlichen Touch.“ Als klar wurde, dass das Leben der kleinen Leute im Puppenhaus interessanter war als die Architektur ihrer Häuser, verschob sich allmählich die Zielsetzung des Projekts. „Wills große Stärke bestand darin, dass er allen Ideen gegenüber offen war, die an ihn herangetragen wurden“, verrät Charles. „So kamen die ‚Motive‘ ins Spiel, die Launen und Wünsche der Sims vorgaben, und damit auch die mit ihnen verknüpften Aktionsmöglichkeiten.“

EA hatte allerdings nicht nur wegen des Konzepts als Puppenhaus-Simulator Bedenken. „Das Problem bei Simulationen ist, dass sie so lange keinen Spaß machen, bis sie fertig ausbalanciert sind“, sagt Jim. „Das war für EA ein großes Problem, denn als sie den Titel ernster zu nehmen begannen, spielte der Finanzchef es längere Zeit und hatte einfach keinen Spaß. Will merkte an, dass auch *SimCity* bis sechs Wochen vor der Veröffentlichung keinen Spaß gemacht habe, doch das ließ EA nicht gelten.“ Sehr spät in der Entwicklungsphase kam schließlich der Wendepunkt, der EAs Bedenken zerstreuen und Maxis neue Zuversicht verleihen sollte: die E3 im Jahr 1999.

Traditionell präsentierte sich EA auf der E3 immer laut und protzig – so hatte man in jenem Jahr einen Wrestling-Ring im Zentrum des Messestands errichtet, wo die Besucher Live-Kämpfe verfolgen konnten. *Die Sims* versteckte man in einer der hinteren Ecken, die man als Fachbesucher erst mal finden musste. Dennoch schafften es *Die Sims*, während der Messe mehr und mehr Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, als das Gerücht über diese innovativen Simulation langsam die Runde machte. „Am Ende der Messe drängten sich die Leute in einem der Gänge vor dem Stand“, erzählt Chris. „Wir versuchten, so laut wie möglich zu rufen und waren schon vollkommen heiser. Das war der Wendepunkt, und die wichtigen Leute bei EA haben das auch realisiert.“


» [PC] Die 3D-Ansicht war eine kleine Revolution, da der gesteigerte Detailreichtum die Sims viel glaubhafter machte.


» [PC] Wünsche und Ängste helfen dabei, das Spiel in eine bestimmte Richtung zu entwickeln, und verleihen den Sims Persönlichkeit.

»Wir gaben den Sims ihre eigene Identität und steckten viel Aufwand in ihre Erstellung.«

— Lucy Bradshaw

▶ Hochzeiten im Spiel, Gilden und das Zusammengehörigkeitsgefühl", erklärt Chris, der zu diesem Zeitpunkt Wills Partner bei der Entwicklung der Online-Sims war.

„Wir schlossen eine Wette ab: Was, wenn ein Spiel sich allein darum drehte? Das mag riskant gewesen sein, aber wir versuchten es." Leider ging dieser Entschluss nach hinten los – trotz des großen Erfolgs der *Sims* und des Hypes, der um die Online-Variante aufgebaut worden war, kam *Die Sims Online* nicht gut an. Es wurde genau dafür kritisiert, den sozialen Aspekt des Online-Spiels in den Vordergrund gestellt zu haben: Es gab schlicht und einfach zu wenig zu tun.

Als es daran ging, einen vollwertigen zweiten Teil von *Die Sims* zu konzipieren, waren die Erwartungen hoch. „Es gab einen riesigen Erfolgsdruck. Es sollte kein Fehlschlag werden und es durfte kein Fehlschlag werden", erinnert sich Chris. Das Spiel wurde wieder für Einzelspieler entworfen. Da sich aber die Computerhardware seit 2000 signifikant weiterentwickelt hatte, lagen die Herausforderungen vor allem im technischen Bereich. Charles, der bei *Die Sims 2* als Creative Director fungierte, erklärt die wesentliche Neuheit bei der Fortsetzung: „Es war jetzt alles in Echtzeit-3D. Das bedeutete, dass man die Kamera stufenlos bewegen und sogar Machinima-Filme mit Hilfe des Spiels erstellen konnte. Vieles von dem, was wir gemacht haben, war technologische Pionierarbeit."

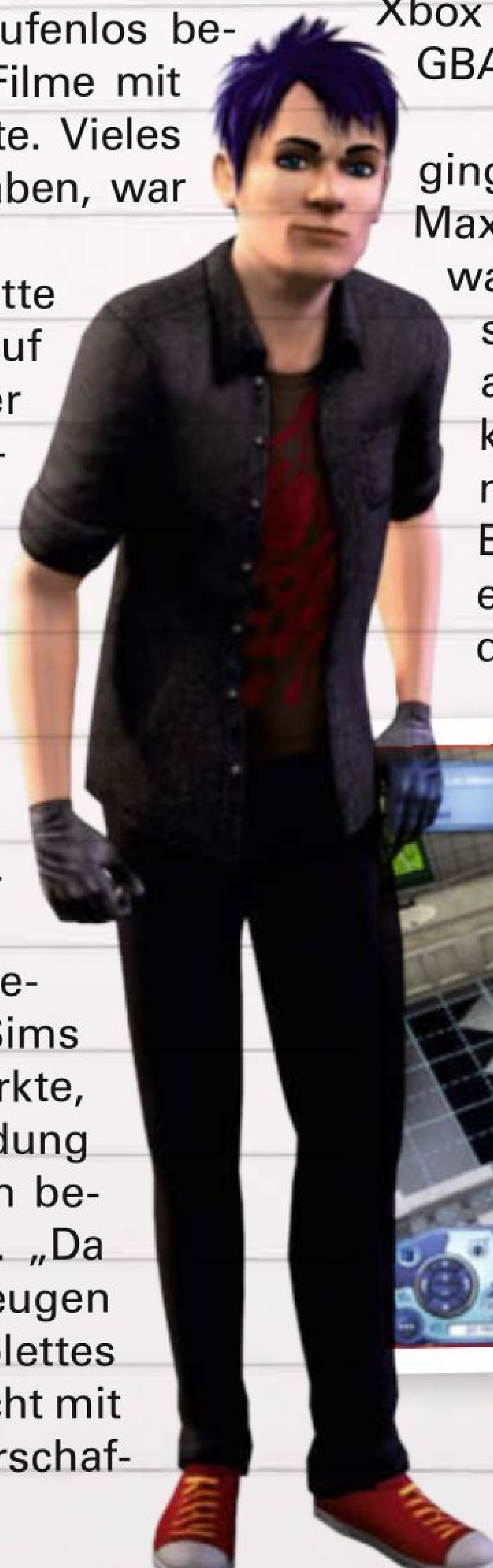
Die neue 3D-Ansicht hatte weitreichende Auswirkungen auf das Spiel, wobei sie in erster Linie für bessere Glaubwürdigkeit der Figuren sorgte. „Wir gaben den Sims eine eigene Identität und steckten viel Aufwand in ihre Erstellung", merkt Lucy Bradshaw an. Lucy dürfte Fans sicher ein Begriff sein, da sie in den Folgejahren für *Die Sims* und Maxis als Ganzes zuständig wurde.

Ein wichtiges neues Element von Teil 2 war, dass die Sims nun altern konnten. „Ich merkte, dass wir durch diese Entscheidung ein sehr interessantes Problem bekamen", erinnert sich Charles. „Da die Sims nun andere Sims zeugen konnten, konnte man ein komplettes Haus voller Sims haben, die nicht mit unserem Generierungs-Tool erschaffen worden waren. Trotzdem mussten auch sie glaubhaft und einzigartig sein."

Dies wurde auf zwei Arten erreicht: Erstens durch ein generisches System, das sicherstellte, dass der Nachwuchs optische Ähnlichkeit zu den Eltern aufwies. Zweitens gab es die Wünsche und Ängste, die dafür sorgten, dass der Spieler belohnt oder bestraft wurde – je nachdem, was er dem Sim passend zu dessen Persönlichkeit zumutete. Durch diese Kombination und die neuen Baumöglichkeiten konnte die sowieso schon erfolgreiche Marke ihre Beliebtheit ein weiteres Mal deutlich steigern und in den ersten zehn Tagen eine Million Exemplare des zweiten Teils absetzen – damals ein neuer Rekord. Im ersten Jahr verkaufte sich *Die Sims 2* insgesamt stolze viereinhalb Millionen Mal.

Da sich das Konzept der Erweiterungen bewährt hatte, verlangte EA Maxis in dieser Hinsicht noch mehr ab. In den Folgejahren erschienen sage und schreibe acht Erweiterungen und neun Accessoire-Packs, die neue kaufbare Gegenstände ins Spiel brachten. Da EA den Erfolg der Marke auf allen Plattformen auskosten wollte, wurde Teil 2 nicht nur, wie der Vorgänger, für PS2, Xbox und GameCube, sondern auch für GBA, Nintendo DS und PSP umgesetzt.

Als es dann an den dritten Teil ging, hatte sich die Ausgangslage bei Maxis deutlich verändert. Das Team war zwar viel größer als die ursprünglich etwa 20 Personen, die am ersten Teil gearbeitet hatten, kümmerte sich aber in erster Linie um den steten Nachschub an Erweiterungspaketen. Die meisten ehemaligen Kernentwickler hatten das Team mittlerweile verlas- ▶

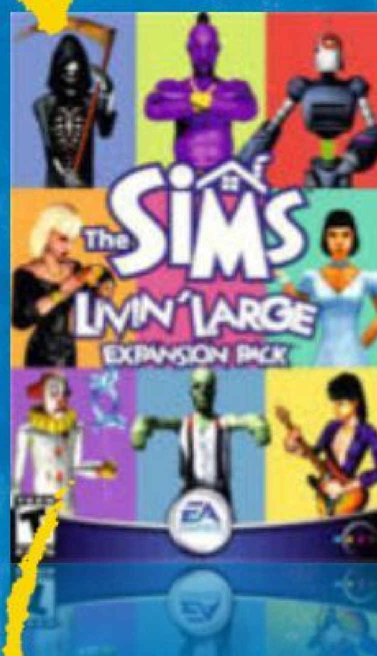




» [PC] In *Die Sims 3* konnten Objekte erstmals schräg platziert und mehrere Gegenstände auf einen Tisch gelegt werden.







Das volle Leben

- Tragischer Clown
- Robotischer Haushaltshelfer
- Flaschengeist zur Wunscherfüllung
- Zeit schinden beim Sensenmann



Hot Date

- Neue besuchbare Orte in der Stadt
- Rendezvous mit anderen Sims
- Überreichen von Geschenken
- Besuchen von Restaurants und Nachtclubs



Tierisch gut drauf

- Haustiere
- Gärtnern (inklusive Waschbären, die den Müll durchwühlen)
- Gemeinschaftsplätze in der Altstadt



Megastar

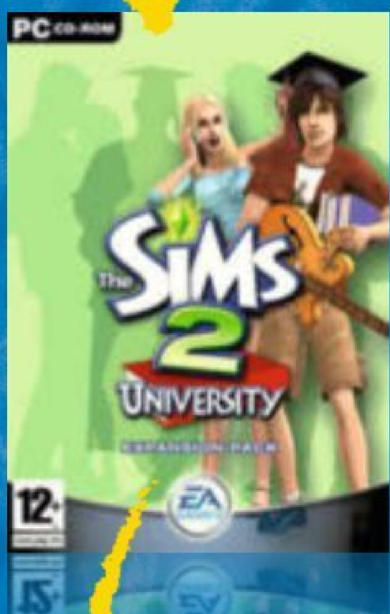
- Neue Karriere als Berühmtheit
- Studiopark als neuer Ort
- Gastauftritte von Freddie Prinze Jr, Christina Aguilera und Jennifer Lopez

ERWEITERUNGS-REIGEN



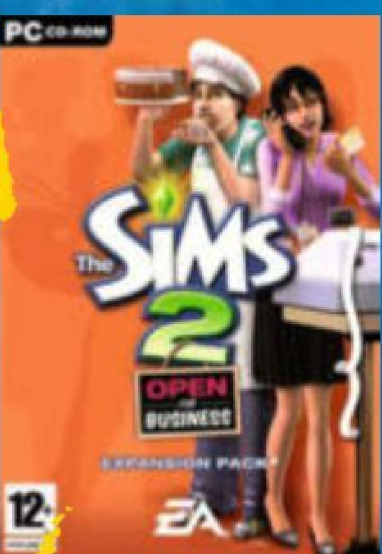






Wilde Campus-Jahre

- Sims können erstmals zur Uni gehen
- Neue Lebensstufe „Junger Erwachsener"
- Sim kann Mitglied einer Band werden
- Einzug in ein Studentenwohnheim möglich



Open for Business

- Sims können eigene Läden eröffnen
- Herstellbare Gegenstände und Objekte
- Dienstroboter Servo kann gebaut werden
- Aufzüge in Gebäuden



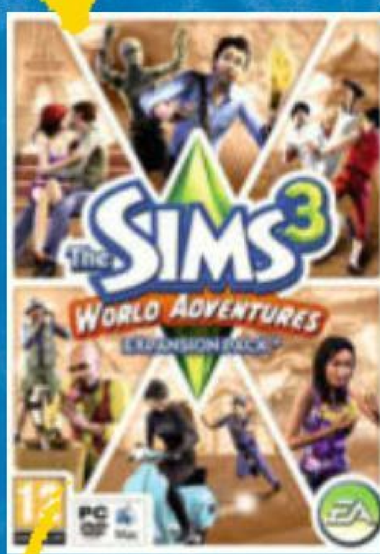
Vier Jahreszeiten

- Wechselnde Jahreszeiten und Temperaturen
- Wettereffekte wie Regen, Schnee und Gewitter
- Grünhäutiger „Pflanzensim"
- *Smile* von Lily Allen auf Simlisch



Apartment-Leben

- Sims können in Wohnungen statt Häusern leben
- Ruf-Anzeige
- Sim kann Hexe oder Zauberer werden
- Zimmergenossen aus anderen Familien



Reiseabenteuer

- Reisen an entfernte Orte
- Ägyptische Mumien und ihre Flüche
- Grabmäler mit Puzzles und andere Abenteuer
- Fotos aus der Egosicht



Lebensfreude

- Verbesserungen bei den jüngeren Generationen
- Sims können sich Streiche spielen
- Mehr Schulinteraktionen
- Körperbehaarung



Into The Future

- Erste Erweiterung mit Zukunftsthema
- Zeitreisen in die Zukunft
- Ereignisse in der Zukunft basieren auf Gegenwart
- Hoverboards und Jetpacks



Zeit für Freunde

- Clubs für bestimmte Interessengruppen
- Spielautomaten
- Party-Locations
- Geraschel im Busch



Grossstadt-Leben

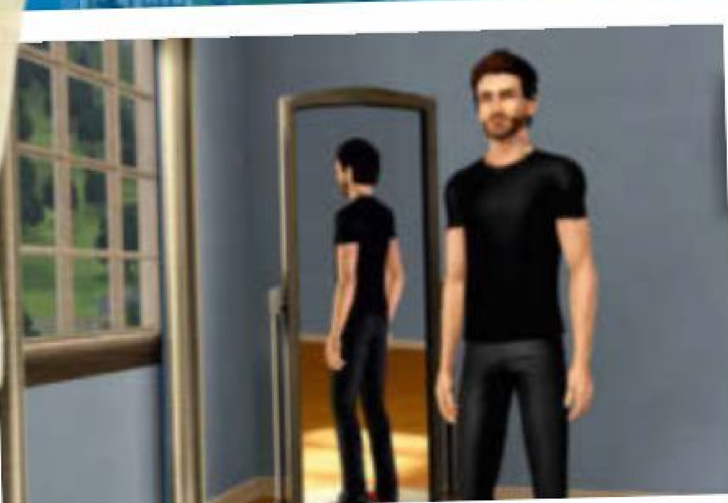
- Karriere in den sozialen Medien oder als Kritiker
- Apartment- und Penthäuser
- Curry-Wettessen
- Besuchbare Spielmessen



Inselleben

- Sims können auf tropischer Insel leben
- Spielbare Meerjungfrauen
- Wasseraktivitäten wie Schnorcheln oder Kanufahren
- Erster nichtbinärer Charakter





» [PC] In der offenen Welt von *Die Sims 3* könnt ihr tatsächlich zur Arbeit oder in ein Geschäft gehen.







» [PC] Als lustiges Meta-Spiel konnten die Sims schon immer EA-Titel auf ihren Computern zocken.

»Die Vorgabe, dass Die Sims 4 ein MMO werden sollte, kam von ganz oben.« Charles London

▶ sen, entweder um mit Will an *Spore* zu arbeiten, oder um ihr Glück anderswo in der Branche zu versuchen. So fiel *Die Sims 3* weit weniger revolutionär aus, auch weil der enorme Erfolg die Möglichkeit zur Veränderung in Grenzen hielt.

Die Sims 3 erschien 2009 und brachte vergleichsweise marginale Verbesserungen mit. So waren größere Anpassungsmöglichkeiten eingebaut und es gab mehr Freiheiten bei der Gestaltung der Gebäude und deren Einrichtung. Die auffälligste Neuerung war aber die offene Welt, sodass die Sims nun einfach vor die Tür gehen und die Welt erkunden konnten, ohne dass man vorher ihr Ziel festlegen musste. Dies sorgte für ein nachbarschaftlicheres Gefühl, und man konnte sogar das Leben einer Familie weiterlaufen lassen, während man eine andere spielte. Die Änderungen kamen gut an: *Die Sims 3* verkaufte sich allein in der ersten Woche 1,4 Millionen Mal. Es folgten die üblichen Erweiterungs- und Accessoire-Pakete, von denen über vier Jahre hinweg insgesamt 20 veröffentlicht wurden.

Die Arbeiten am vierten Teil begannen direkt nach der Veröffentlichung von *Die Sims 3*. Die Marke stand zugleich vor ihrer vielleicht größten Veränderung. „Die Vorgabe, dass *Die Sims 4* ein MMO werden sollte, kam von ganz oben“, sagt Charles, der zu Maxis zurückgekehrt war und die Entwürfe dieses neuen Konzepts verantwortete. „Gleichzeitig wurde auch der Veröffentlichungstermin vorgegeben. Wenn man einmal diesen fixen Termin hat, muss man von da aus alles zurückrechnen und planen. Das erhöht den Druck enorm!“

Die Sims in ein MMO zu verwandeln bedeutete eine radikale Abkehr vom bisherigen Konzept. *Die Sims 2* war eine Erweiterung des Grundprinzips und der Grafik gewesen, während bei *Die Sims 3* die Spielwelt vergrößert wurde. Teil 4 hätte aus einer Solospieler-Erfahrung etwas ganz anderes machen müssen. Schließlich wurde die MMO-Idee wieder verworfen, und zwar nicht wegen der Herausforderungen beim Spieldesign, sondern wegen des hohen Personalbedarfs und des damit verbundenen finanziellen Risikos für EA.

„Eine derartige Neuentwicklung des Kerns eines Spiels kann man nicht genau planen“, sagt Charles. „Man braucht einen Prototyp nach dem anderen. Es ist fertig, wenn es fertig ist, und das schafft man nur mit einem kleinen flexiblen Team, wo nicht ständig 30, 40, 50 oder 100 Leute auf irgendwelche Entscheidungen warten müssen, um ihre Arbeit tun zu können.“

Da bereits viel Geld für das Konzept aufgewendet worden war, war EA nicht bereit, die Risiken eines möglichen Fehlschlags zu akzeptieren, wohl auch wegen des umstrittenen Umgangs der Firma mit dem *SimCity*-Reboot von 2013. Lucy Bradshaw, damals Geschäftsführerin von Maxis, wurde zurück zu den *Sims* geholt. „Ich stieß wieder zum Team, weil es Probleme damit hatte, das Produkt in Richtung des ursprünglichen

Arbeitsleben

Die interessantesten Karrierepfade.



Die Sims



Im ersten Teil ist die **Militärkarriere** für Einsteiger am lukrativsten, da sie das höchste Einstiegsgehalt von allen Karrieren aufweist. Dagegen verspricht eine Karriere im Entertainment das meiste Geld pro Tag im Endstadium – und das bei nur fünf Stunden Arbeit täglich!

Die Sims 3



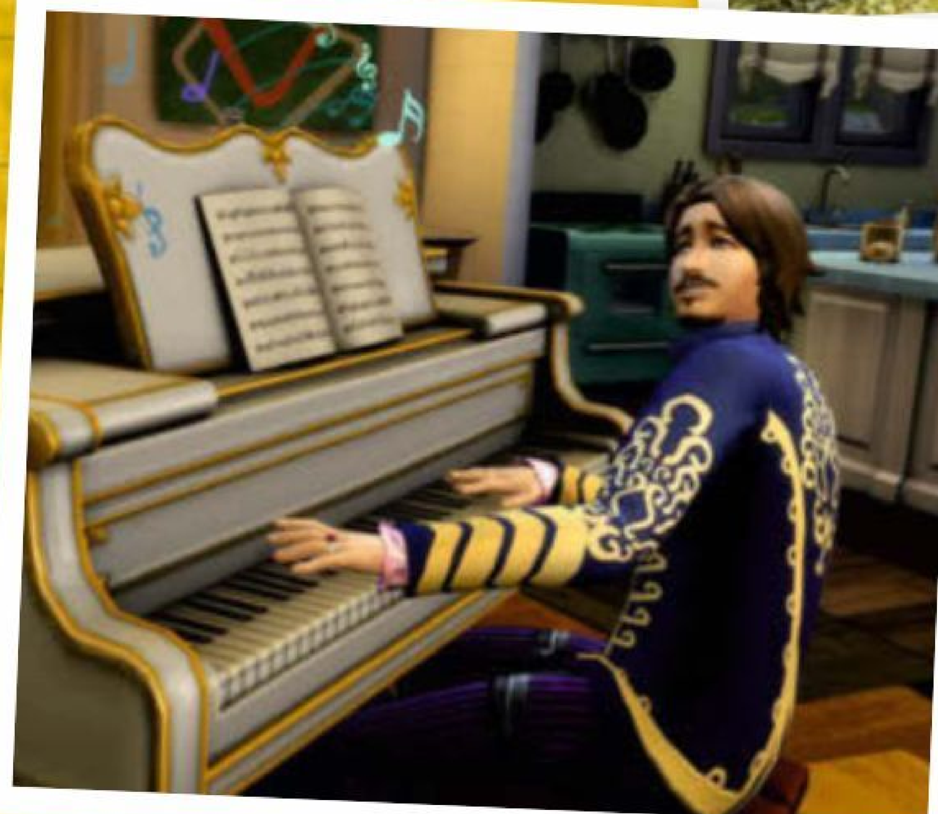
Die beliebte **Verbrecher-Karriere** bringt euch in *Die Sims 3* als Meisterdieb das meiste Geld pro Arbeitsstunde und wird daher immer wieder gern gewählt. Mit der Erweiterung *Traumkarrieren* dürft ihr euch sogar als Geisterjäger, Stylist oder Privatdetektiv verdingen.

Die Sims 2



Die **Faulenzer-Karriere** beginnt als Tankwart und endet als Webdesigner oder als Partyknaller. Ihr seid zwar keine Großverdiener, werdet dafür aber reichlich Freizeit zur Verfügung haben. Wenn ihr auf Geld aus seid, solltet ihr eher die Wirtschaftskarriere anstreben.

Die Sims 4



Seit der Erweiterung *Großstadtleben* gibt es die Möglichkeit, eine Karriere in den **sozialen Medien** zu verfolgen. Ihr beginnt dabei als Praktikant und arbeitet euch über die Stufen Clickbait-Autor, Katzenvideo-Macher, Reality-Show-Teilnehmer bis zum Internet-Megastar hoch.



» [PC] *Die Sims 4* wurde so überarbeitet, dass sich die Bau- und die Erstellungsmodi viel intuitiver bedienen ließen.

Konzepts zu bewegen“, erinnert sie sich. Sie fügt hinzu, dass Umfragen und Fokustests ergeben hätten, dass ein reines Multiplayer-Sims nicht viel Anklang gefunden hätte.

„Ich habe mir jedes einzelne Umfrage-Interview angehört, jedes Video angesehen und immer dasselbe herausgehört: Die Leute waren zwar fasziniert von einem Multiplayer-Sims, doch das hätte eine gewisse Autonomie der Sims bedeutet und für die Leute war es absolut essenziell, die Kontrolle zu behalten. Die beiden Konzepte gingen also nicht zusammen. Ich glaube immer noch, dass Multiplayer spannend gewesen wäre, aber es wäre auch zu viel von dem verloren gegangen, was den Reiz der Sims immer schon ausgemacht hat: dem Voyeurismus.“

Wohl auch wegen dieses Hin und Her in der Entwicklungsphase kam *Die Sims 4* nicht so gut wie die Vorgänger an, als es 2014 auf den Markt kam. Es ließ viel von dem Inhalt vermissen, den die Fans über die Jahre liebgewonnen hatten, obwohl die Lebenssimulation immer noch mitreißend war. Heute arbeiten EA und Maxis immer noch an der Pflege dieses Serienteils, der durch zahlreiche Erweiterungspacks und Updates inzwischen zu einem viel besseren Spiel geworden ist. Mit der aktuellen Erweiterung *Inselleben* können die Spieler etwa tropische Inseln besuchen, mit Delfinen schwimmen oder Meerjungfrauen treffen.

Vielleicht wird Maxis eines Tages einen Weg finden, Multiplayer auf eine Art und Weise zu implementieren, die auch funktioniert. In der Zwischenzeit bleibt der Zuspruch der *Sims*-Fans zur Serie ungebrochen. „*Die Sims* und *SimCity* sind für mich vermutlich die Krone des Aufbau-Genres“, sagt Lucy Bradshaw. „Und zwar, weil diese Spiele einen mitnehmen, weil während des Spielens eine Personifizierung der Sims stattfindet, die eine emotionale Bindung zu ihnen ermöglicht. Man kann zusehen, wie sie sich entwickeln, was höchst faszinierend ist.“ *Die Sims* ist nach zwei Jahrzehnten im Genre immer noch einzigartig, was an seiner unerschöpflichen Abwechslung liegt. Charles stellt fest: „Bei einer Serie, die fortwährend so erfolgreich ist, kann man sich ziemlich sicher sein, dass sie auch in Zukunft ihr Publikum finden wird, sofern man sie weiterentwickelt.“ *



DIE SPIN-OFFS

WEITERE SPIELE IM SIMVERSUM.

DIE URBZ: SIMS IN THE CITY

Bei den Urbz, die gewissermaßen die „coolere“ Variante der Sims darstellten, geht es darum, sich auf der Straße einen Ruf aufzubauen und abgefahrene Tanz-Moves zu lernen – und das zur Musik der *Black Eyed Peas* auf Simlisch. Eure Wohnungen dürft ihr aber auch hier dekorieren.

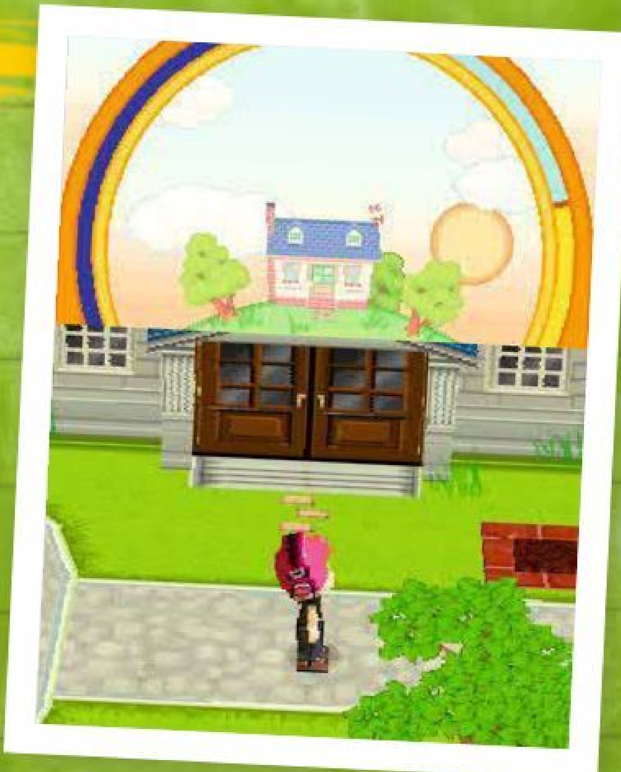


DIE SIMS GESCHICHTEN

Die drei Modi (*Lebens-*, *Tier-* und *Inselgeschichten*) benutzen die Engine von *Die Sims 2*, sind aber für Laptops und schwächere Rechner konzipiert. Der Fokus liegt mehr als beim Hauptspiel auf geskripteten Ereignissen und dem Bewältigen vorgefertigter Aufgaben.

MYSIMS

Diese etwas kitschige Interpretation der *Sims* brachte das Spielprinzip erstmals auf die Wii und war *Animal Crossing* nicht ganz unähnlich. Der Titel war zwar nicht übermäßig erfolgreich, brachte es aber trotzdem auf mehrere Nachfolger für Wii und DS.



DIE SIMS MITTELALTER

Die Idee eines vollwertigen *Sims*-Titels mit Mittelalter-Setting mag spannend sein, doch dieses Spiel ist eher so etwas wie ein Action-Adventure mit Helden und Quests. Als Bedürfnisse gibt es bei den Mittelalter-Sims nur noch Hunger und Energie.

DIE SIMS FREEPLAY

Man kann sich leicht ausmalen, wie eine Mobilversion mit Free-to-play-Mechanik von *Die Sims* hätte ausfallen können. Glücklicherweise bleibt das Spielprinzip der *Sims* größtenteils unangetastet, nur dass alle Aktionen in Echtzeit stattfinden – so dauert das Ansehen einer Fernsehsendung tatsächlich 23 Minuten!



SonSon II

DER KÖNIG DER AFFEN



» PUBLISHER: NEC AVENUE, LTD
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: TURBOGRAFX-16/PC-ENGINE

Von Michael Hengst

Vor 30 Jahren waren meine Reflexe und die Hand-Auge-Koordination noch prima in Schuss. Kein Wunder also, dass ich als Ausgleich zu den üblichen RPG-Boliden, knackigen Strategiespielen und herzigen Simulationen auch hier und da mal ein knuffiges Action-Spiel für die *Power Play* testen durfte.

Einer meiner Action-Ausflüge geschah mit einer der unbekanntesten Perlen des Genres: *SonSon II*, Nachfolger zu Capcoms Automaten-Kracher *SonSon* aus dem Jahr 1984. *SonSon II* erschien 1989, und zwar erst mal nur für die TurboGrafx-16 (PC-Engine) auf einer 2-MBit-HuCard.

Wir testeten damals noch begeistert japanische Originale, und trotz Sprachunkenntnis, gepaart mit ein bisschen „Trial & Error" und jeder Menge Freizeit, steuerten wir nach kurzer Zeit den kleinen Affenjungen mit geradezu schlafwandlerischer Sicherheit durch die insgesamt acht (von der Seite gezeigten) Spielstufen auf der Suche nach seinen entführten Freunden. Am Ende jeder Stufe gibt es genretypisch einen klassischen Obermotz.

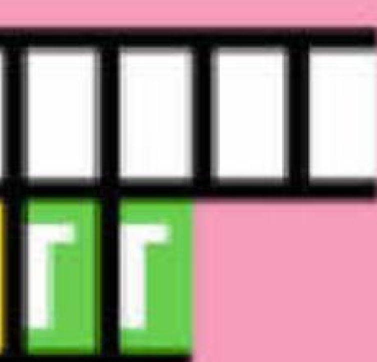
Eine geniale Steuerung, ein simpel-fesselndes Spielprinzip (das vage an *Wonderboy in Monsterland* erinnert), die zahlreichen versteckten Boni, das erweiterbare Item-Arsenal, die liebevolle und quietschbunte Grafik sowie der herzige Soundtrack entfachten beim Kollegen Lenhardt und mir wahre Begeisterungsstürme. *SonSon II* wurde mit einer 86-Punkte-Wertung geadelt.

Auch nach 30 Jahren kann mich *SonSon II* noch begeistern! Zwar sind meine Reflexe nicht mehr die besten, aber dank des moderaten, sanft steigenden Schwierigkeitsgrads und der punktgenauen Steuerung kommen auch Golden Gamer mit dem Oldie sehr gut zurecht. Besonders das Upgrade-System und die Extras gefallen mir noch immer: Durch aufgeklaubte Früchte und erledigte Gegner sammle ich die lokale Währung, Zennys, und tausche sie in den strategisch klug platzierten Shops gegen bessere Waffen oder Extras ein. So gibt einen Krafthandschuh, mit dem ich brüchiges Mauerwerk zerbröseln darf, oder eine magische Einmal-Lampe, die für ein Continue sorgt. Kurzum: Auch heute noch macht der Oldie eine Menge Spaß und sorgt für Kurzweil.

Eine kuriose Notiz am Rande: Der Designer von *SonSon*, Yoshiki Okamoto, war nicht nur federführend bei den beliebten Arcade-Klassikern *1942* und *Commando*, sondern gilt als Erfinder des Action-Spiels *Gun.Smoke* (welches übrigens in Deutschland auf dem Index landete). *Gun.Smoke* wiederum ist der spirituelle Ur-Ur-Großvater von *Red Dead Redemption*. *Gun.Smoke* diente nämlich als Vorlage für *Red Dead Revolver*, das ursprünglich bei Capcom für die PlayStation 2 entwickelt und dann aber 2003 eingestellt wurde. Rockstar kaufte die Rechte, entwickelte das Spiel fertig – und der Rest ist Western-Geschichte! ✱

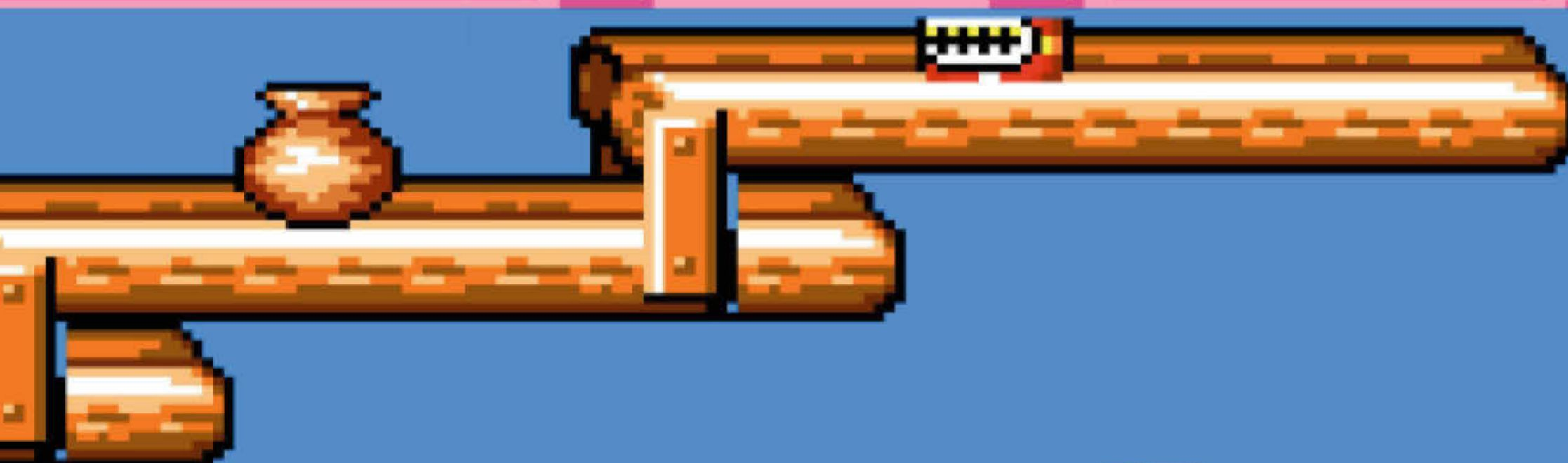





0/ZENNY- 00291


1















Making of Astroclone

Trotz großartiger Kritiken verkauften sich die *Avalon*-Abenteuer von Steve Turner schlecht, weshalb er etwas ändern musste: Im Nachfolger *Astroclone* kombinierte er Feuergefechte mit hinterhältigen Rätseln.



FAKTEN

» **HERAUSGEBER:** HEWSON CONSULTANTS
» **ENTWICKLER:** STEVE TURNER
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **GENRE:** ADVENTURE

Die UK-Verkaufscharts in den 80er Jahren umfassten oft Spiele, die in der britischen Computerpresse verrissen worden waren. Dafür fehlten umgekehrt etliche Empfehlungen der Spieletester. Steve Turners *Avalon* (bewertet mit 91 % im Spectrum-Magazin *CRASH*) und *Dragontorc* (bewertet mit 92 % in *CRASH*) fielen in die zweite Kategorie – und fuhren schlechte Verkaufszahlen ein.

Die Originalität der Spiele sorgte allerdings in der Spielepresse für einiges Aufsehen um die Person Steve Turner. Sein Publisher Andrew Hewson fürchtete jedoch, dass sich ein drittes Spiel dieser Reihe wiederum nicht gut verkaufen ließe, und bat Steve, etwas anderes zu machen. Dies war der Startschuss für *Astroclone*.

In *Astroclone* startet der Spieler an Bord eines Raumschiffs und muss über einen Navigationsbildschirm einen Zielsektor auswählen. Dort angekommen, wechselt das Spiel in ein Shoot-em-up ähnlich *Defender*. Über ein Portal geht's zum Navigationsbildschirm zurück. Viele Sektoren enthalten jedoch auch mit einem Pylon gekennzeichnete gegnerische Basen. Dort beginnt dann ein anderer Spielabschnitt, ähnlich eines Action-Adventures. Jede Sternbasis muss auf eigene Art mit Hilfe der dort verfügbaren Objekte zerstört werden, zudem sind alle Gegner zu beseitigen.

Die Grafik-Engine musste Steve für *Astroclone* neu schreiben. Hewson hatte an seinen *Avalon*-Titeln unter anderem das Flackern der Spiele kritisiert. Den Pseudo-3D-Grafikstil wollte er aber grundsätzlich beibehalten. Zum Testen der Grafikroutinen baute Steve *Defender* nach. Er spielte seine Fingerübung gerne und überlegte, sie für das neue Spiel einzusetzen. Schließlich wechselten sich im Spiel *Defender*-Sequenzen mit den aus *Avalon* bekannten Action-Adventure-Abschnitten ab.



» [ZX Spectrum] Wir nutzen einen Teleporter in einer der Basen.



» [ZX Spectrum] Kontrolldeck des eigenen Raumschiffs.



» [ZX Spectrum] Gegnerische Wächter-Drohnen greifen an.

»Ich wollte sinnvolle Rätsel, deren Lösung man ableiten kann, anstatt einfach jedes Objekt mit jedem anderen Objekt auszuprobieren.«

STEVE TURNER

Nicht nur diese Maßnahme unterschied *Astroclone* von Steves früheren Abenteuerspielen. Er implementierte ein innovatives Inventar, in dem der Spieler bis zu vier Gegenstände manipulieren konnte. Er mochte die Idee, den Spieler mit begrenzten Optionen zu fordern. Das findet sich auch anderen Stellen im Spiel wieder: Der Titel setzt den Spieler gerne mit mehreren Spielmechaniken unter Druck.

Wie bei *Avalon* und *Dragontorc* mussten auch in Steves neuestem Spiel Objekte miteinander kombiniert werden, um Rätsel zu lösen und Räume zu betreten oder sie wieder verlassen zu können. Steve legte Wert auf sinnvolle, nachvollziehbare Rätsel, deren Lösung die Spieler herleiten konnten. „Sie sollten nicht einfach jedes Objekt blind mit jedem anderen Objekt ausprobieren“, unterstreicht er.

Da seinen Titeln keine bekannte Welt oder Marke zugrunde lag, aus der er sich einige Ideen hätte entnehmen können, brauchte er einen anderen Ansatz. „Ich habe versucht, Ideen aus der Technologie zu übernehmen: Maschinen, die nicht funktionieren, oder Computer, die kaputtgehen“, erklärt Steve. „So wollte ich Technik als Grundlage für die Lösungswege meiner Rätsel nutzen.“

Doch er nutzte auch das futuristische Szenario in *Astroclone* als Mittel, um neue Technologien zu erfinden. Hierfür erinnerte er sich an ein Spiel, das er zwischendurch mit seinen Kindern spielte. Dort konnte der Spieler, statt nur einen Gegenstand zu finden, ab und an einen Schlüssel für eine Schatzkiste erhalten. Darin waren dann mehrere Gegenstände enthalten. Er transportierte diese Idee in sein Spiel und taufte seine Schatzkisten Isocases. Steve sieht dieses Spielelement als passendes Beispiel dafür, Elemente aus Fantasy-Spielen in Science-Fiction zu übersetzen: „So wurde aus Magie Technologie.“



Steves aus vorherigen Spielen genutzte Mechanik, mittels eines um 360° drehbarem Fadenkreuzes auf die Gegner zu zielen, war für die Adventure-Sequenzen des SF-Titels perfekt geeignet. „Andrew Braybrook hatte in *Paradroid* eine ähnliche Zielmechanik, aber seine Algorithmen haben nie ganz funktioniert“, erinnert sich Steve. „Er konnte es nicht so hinbekommen, dass sich das Fadenkreuz analog zu den Bewegungen der Spielfigur verhielt.“ Als er den Helden in *Astroclone* herumlaufen ließ, entschloss er sich, ein solches Fadenkreuz hinzuzufügen. So wollte er den Druck auf den Spieler erhöhen, wenn mehrere Gegner gleichzeitig auf ihn zusteuerten. ▶

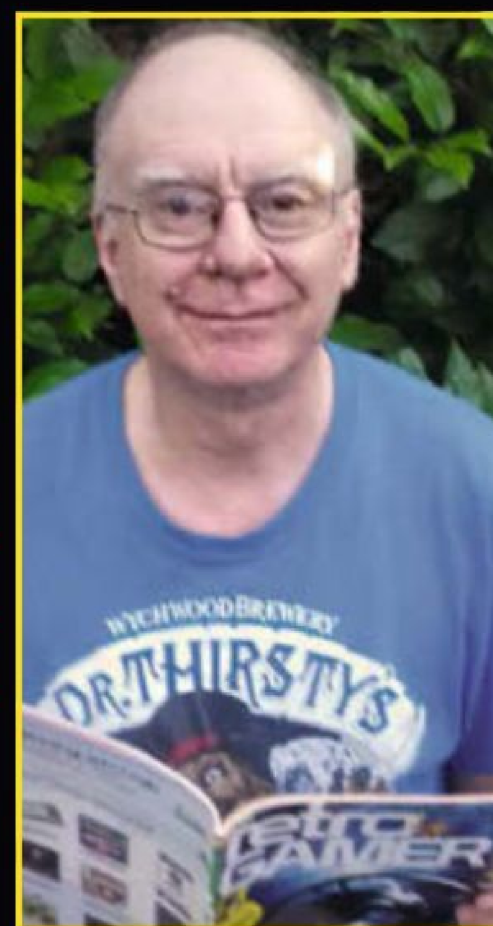


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

QUAZATRON (ABGEBILDET)
SYSTEM: ZX SPECTRUM
JAHR: 1986

RANARAMA
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DIVERSE
JAHR: 1987

BUSHIDO
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1989



» Steve Turner entwickelt immer noch Spiele.



» [ZX Spectrum] Die versteckten Botschaften sind richtig schwer zu finden.



» [ZX Spectrum] Die Fernzündung von Bomben ist eine typische Rätselaufgabe.

Doch die verwendete Zielmechanik war übermäßig effektiv, was den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu sehr vereinfachte. Um diesen Makel im Spieldesign auszugleichen, brauchte Steve ein Korrektiv. Also limitierte er die Verfügbarkeit der Waffe mit einem Energiebalken. Während der Spieler die Waffe bei verbrauchter Energie wieder auflud, war er allerdings wehrlos. So ging der Prozess der Wiederherstellung stets mit einem gewissen Risiko einher.

Zusätzlich beschränkte er das Waffenarsenal auf zwei Waffen, eine Laserpistole und das von ihm so genannte „Acron Device". Er sah in Laserwaffen die Science-Fiction-Versionen der Angriffszauber aus seinen Fantasy-Spielen. Um *Astroclone* nicht zu komplex werden zu lassen, entschied er sich dagegen, weitere Waffen im Spiel einzubauen. Die Zaubersprüche befanden sich beispielsweise in *Avalon* auf einer Schriftrolle mit unbegrenzter Kapazität und nicht wie bei *Astroclone* in einem Rucksack, der nur begrenzt viele Objekte tragen kann.

Zusätzlich zu den beiden Angriffswaffen baute er ein tödliches Kraftfeld ein, in das der Spieler die Feinde locken konnte. Er entwickelte einige Gegnertypen, die nur so zu besiegen waren. Statt wie üblich nur auf Gegner zu ballern, musste man also eine andere Denkweise entwickeln.

Analog zu den Aufladestationen für Waffenenergie baute Steve weitere ähnliche Mechaniken ein. Er limitierte Lebensenergie und Sauerstoff, womit er den Spieler zusätzlich unter Druck setzen wollte. Es sollte eine Erleichterung sein, die nächsten entsprechenden Nachladepunkte zu finden. In vielen Fantasy-Spielen gab es zur Energiegewinnung Essen, das in den Welten lag und nur gesammelt werden musste. In *Astroclone* wollte er den Prozess der Energiegewinnung mit dem Science-Fiction-Szenario verknüpfen. Er verteilte aus der gleichen Motivation heraus in den Räumen auch Botschaften, die dem Spieler nach und nach eine Story vermitteln sollten.

Um die dadurch entstandene Komplexität von *Astroclone* auszugleichen, bekam der Spieler satte 15 Leben zur Verfügung gestellt. Doch speichern war, vermutlich der geringen Schwierigkeit im Kampf wegen, nicht möglich (in *Avalon* konnte man einfach das Spiel speichern und von diesem Punkt aus weitermachen). Diese 15 Versuche erklärte er in der Spielwelt mit Cloning, was auch den Titel erklärt. Übrigens sollte das Spiel ursprünglich *Seiclone* heißen, was jedoch wieder verworfen wurde, um Verwechslungen mit dem ähn-

»Ich wollte es allen recht machen, aber vielleicht war es zu viel. Manche Adventure-Fans konnten die Shoot-em-up-Abschnitte nicht schaffen, Shoot-em-up-Spieler hatten mit den Abenteuer-Levels Probleme.«

STEVE TURNER

ASTRO CLONE

Wie man Steve Turners SF-Spiel meistert.





WELTRAUMKAMPF

Die erste Reise ins All führt durch besetzte Sektoren voller feindlicher Schiffe. Das eigene Schiff kann nur ein paar Treffer oder Zusammenstöße aushalten. Es gilt also, sicheren Raum um sich herum zu schaffen und sich dann den Weg in Richtung der gegnerischen Basis zu bahnen.



STRATEGIE

Anhand dieses Gittermodells reist der Spieler zwischen den Sternsektoren umher. In den wichtigen Gebieten gibt es Satelliten, die zur Raumbasis führen. Diese können aber erst genutzt werden, wenn ihr deren Wächter besiegt habt.



MITZEICHNEN

Der Abenteuerbereich umfasst eine Reihe von Raumbasen, die jeweils mehrere Räume groß sind. Jeder Raum hat eine von vier Farben, was die Navigation erleichtert. Sonstige Orientierungspunkte fehlen allerdings; ohne mitgezeichnete Karte verläuft man sich.





» [ZX Spectrum] Zum Öffnen der Isocases muss ein Schlüssel her.



» [ZX Spectrum] Zwei kombinierte Objekte ergeben ein drittes.

lich klingenden *Cyclone* von Vortex Software zu vermeiden.

Am Ende war mit *Astroclone* ein vielschichtiges Abenteuer entstanden. „Ich dachte, es wäre ein Meisterwerk", erinnert sich Steve, „und ich dachte, die Spieletester würden sich fragen, wie ich das alles in einen Spectrum bekommen habe." Doch es stellte sich heraus, dass sein Spiel deutlich zu ambitioniert war. Manche Action-Adventure-Fans konnten die Shoot-em-up-Abschnitte nicht schaffen, manchen Shoot-em-up-Spielern gingen die Abenteuer-Levels auf den Senkel. In Deutschland vergab die — allerdings nicht als sonderlich kritisch bekannte – *ASM* im März 1986 8 von 10 Punkten, das britische Magazin *Your Spectrum* im Dezember 1985 lediglich 6 von 10. Zur Veröffentlichung 1985 kostete *Astroclone* gerade mal acht Pfund, was die Umsätze aber auch nicht ankurbelte. 2013 urteilte Matt Fox in seinem Buch „Video Games Guide": „Gerade im Vergleich zu *Avalon* und *Dragontorc* lässt *Astroclone* jeden Charme vermissen."

Doch auch nach Jahrzehnten ist Steve trotz des Misserfolgs weiterhin von seinem Spiel überzeugt. „Im Großen und Ganzen liebe ich das Design noch immer. Ich finde es nur schade, dass es nicht mehr Menschen schätzten. Aber am Ende ist alles Geschmackssache." ★



» [ZX Spectrum] Einige Gegner sind nur durch Kraftfelder besiegbar.



» [ZX Spectrum] Manche Levels sind leer, die meisten aber voll mit Gegnern.



RÄTSEL LÖSEN

■ Die Rätsel werden durch Kombinieren von Gegenständen gelöst. Bestimmte Objekte demolieren die gegnerischen Computer, wodurch die Basis zerstört wird. Diese Spezialobjekte erfordern es jedoch, vorher andere Gegenstände zusammenzufügen.



GRENZEN KENNEN

■ Vieles im Spiel ist limitiert: Lebensenergie wird durch feindliches Feuer verbraucht, Sauerstoff durch Bewegung und Waffenenergie durch eigene Schüsse. Da es nur wenige Aufladestationen gibt, empfiehlt sich schnelles Fortkommen und ein sparsamer Umgang mit der Waffe.

VIER GEWINNT

Steve Turners vierteilige SF-Saga.

3D SPACE WARS



■ Das Spiel wirkt wie eine 3D-Version von Namcos *Galaxian*, wobei die Gegner hier die Tiefe des Raumes nutzen. Auch getankt werden muss zwischendurch, im weiteren Spielverlauf kommen mehr und mehr Schiffstypen hinzu.

3D-SEIDDAB-ATTACK



■ Der Nachfolger von *3D Space Wars* spielt auf der Erde und tauscht das Raumschiff gegen einen Panzer. Hat man damit genug Gegner vom Himmel geschossen, lockt das Duell mit einem Endgegner. Der siegreiche Kampf mit diesem mündet dann in den Angriff mehrerer gegnerischer Staffeln.

3D LUNATTACK



■ Dieser dritte Teil nutzt ein rotierendes Spielfeld statt eines festen Horizonts. Das Fadenkreuz konnte man je nach Position zwischen Waffen und einem Navigationswerkzeug umschalten. *3D Lunattack* verfügt über drei Zonen mit individuellen Gefahren und Feinden.

ASTROCLONE



■ Steves Science-Fiction-Werk ist ein spiritueller Nachfolger seiner zweiteiligen *Avalon*-Fantasy-Serie. Durch den Fokus auf das komplette Räumen eines Levels bleibt aber ein klarer Arcade-Schwerpunkt. Es ist eine einzigartige Mischung aus Abenteuerspiel, Strategiespiel und Shoot-em-up.



EXPERTENWISSEN

Gemini Wing

Solche Spielautomaten wurden geliebt! Kein Schnickschnack, keine Story, nur Schwärme übergroßer außerirdischer Rieseninsekten, die es auszumerzen galt. **Retro Gamer** schnappt sich eine Dose Insektenspray und legt los im Ballerspaß von Tecmo.



G*emini Wing* ist ein typischer Vertikal-Shooter, in dem sieben Levels lang gegen Horden von Gegnern gekämpft wird, allein oder kooperativ. Offenbar hat nämlich so ziemlich jede außerirdische Spezies der Menschheit den Krieg erklärt. Irgendwie sehen aber in fernen Galaxien alle Aliens aus wie zu groß geratene Insekten, andere Tiere oder Pflanzen – darunter Tausendfüßler, Fledermäuse, Fliegen, Gottesanbeterinnen, Spinnen, Käfer, Bäume und sogar Einzeller.



» [Arcade] Butterweiches Parallax-Scrolling im ersten Level.

Die Endgegner passen ebenfalls in diese Reihe. Der erste ist zum Beispiel ein Walross und der nächste ein Paar einäugiger Schlangen. Doch so kreativ das Gegnerdesign war, so gewöhnlich das grundsätzliche Gameplay: Am unteren Bildschirmrand zu fliegen und einfach alles abzuballern, was sich von oben nähert, war selbst damals zu wenig, um Spieler anzulocken. Es galt also, mit einer separaten Mechanik ein bisschen Abwechslung in die Ballerorgie zu bringen. Die Entwickler wählten dazu ein neuartiges Power-up-System. Die Spezialwaffen und sonstigen Hilfsmittel sind in schwebenden Kugeln namens Gunballs versteckt, die sich in der Farbe unterscheiden. Sie enthalten beispielsweise Spezialangriffe wie Dreifachfeuer, Zielraketen oder eine Feuerwand. Andere sorgen für höhere Schnelligkeit, ein Extraleben oder Bonuspunkte. Einmal eingesammelt, ketten sich die Kugeln an den hinteren Teil des eigenen Schiffes. Aktiviert werden sie in der Reihenfolge, in der sie eingesammelt wurden. Ein bestimmter Gegnertyp, der Bringer, zieht selbst eine Kette von Gunballs hinter sich her. Bringer sind schwer zu töten, aber ▶



» [Arcade] Namcos *Xevious* als offensichtliche Inspiration.



VERSIONSVERGLEICH

Welche Konvertierung ist die Bienenkönigin?



COMMODORE 64

■ Kann im Tempo mit dem Automaten mithalten, die Sprites bewegen sich flüssig. Die Musik stammt von Barry Leitch. Lange Ladezeiten, am besten per Emulator und von Festplatte spielen!



ZX SPECTRUM

■ Sprites und Hintergründe sind monochrom, die Projektile farbig. Gunballs werden nicht am Schiff befestigt und stattdessen in der Leiste rechts angezeigt. Das Tempo ist akzeptabel.



SCHNEIDER CPC

■ Die 16-Farben-Grafik ist farbenfroh, während Sprite-Bewegung und Scrolling etwas abgehackt wirken, was zu Frustrationen führen kann. Insgesamt recht hoher Schwierigkeitsgrad.



MSX

■ Basiert auf der Spectrum-Version. Viel zu langsames Tempo und so schlampig konvertiert, dass der Menübildschirm immer noch Optionen für die Spectrum-Joysticks enthält.

» [Arcade] Stürme samt Blitzschlägen machen den vierten Level zu einem Hingucker.



»Sobald man mehr als drei Gunballs hatte, konnte der zweite Spieler auch welche sammeln.«

▶ jedes Mal, wenn einer getroffen wird, ändert sich die Art des von ihm gezogenen Gunballs. Ist es der vom Spieler begehrte Gunball, kann er hinter den Bringer fliegen und ihm die Kugel klauen. Natürlich kann er einen Bringer auch einfach zerstören, dann werden dessen Gunballs auf dem Bildschirm verstreut.

Grundsätzlich ist man besser beraten, sich den Einsatz der Kugeln für den nächsten Endgegner aufzuheben. Wird man selbst abgeschossen, bekommt man nach dem Wiedereinstieg ein kurzes Zeitfenster zugestanden, um die zuvor erlangten Gunballs wieder einzusammeln. Im Koop-Modus können sich Spieler die Kugeln gegenseitig klauen.

Technisch und grafisch war der Automat eine Wucht, vor allem durch seine detaillierten, parallel scrollenden Hintergründe. Nach kurzer Spielzeit wurde der Spieler von Gegnern regelrecht erschlagen, es tummelten sich Dutzende Sprites auf dem Bildschirm. Dass die Musikbegleitung eher durchschnittlich daherkam, fiel da



» [Arcade] Überlebenshilfe durch den „Bringer“ (oben rechts im Bild): Er liefert euch Extras.



» [Arcade] Für den Abschnitt vor dem Finalkampf stand wohl *Little Shop of Horrors* Pate.



ATARI ST

■ Trotz klobiger Grafik und schrillem Sound eine anständige Version. Beweist im Vergleich zu den 8-Bit-Fassungen, wie wichtig der Koop-Modus für das Spiel ist.



AMIGA

■ Basiert auf dem ST-Port, Sprites und Farben sind identisch. Etwas sanfteres Scrolling. Hauptunterschied ist der Soundtrack mit zusätzlichen Samples.



SHARP X68000

■ Die beste Umsetzung war lange nur in Japan verfügbar. Entspricht nahezu komplett dem Automaten. Im Gegensatz zu den anderen Versionen gibt es einen separaten Knopf, mit dem die Power-ups aktiviert werden.

nicht weiter ins Gewicht. Das bunte Spektakel sah einfach viel zu gut aus und wog die musikalischen Defizite auf.

Gemini Wing wurde im Oktober 1987 von Tecmo als Einbausatz für vertikal ausgerichtete JAMMA-Gehäuse herausgegeben. Zwei Jahre später veröffentlichte Virgin Games den Titel für Heimcomputer. Für die Konvertierung hatte Virgin das in Yorkshire ansässige Unternehmen Imagitec Design beauftragt, und zwar für ZX Spectrum, Schneider CPC, Commodore 64, Amiga und Atari ST.

Das Power-up-System wurde in den Spielemagazinen explizit gelobt. Nick Kelly stellte in der Januar-Ausgabe 1988 von *Commodore User* fest: „Das hebt *Gemini Wing* von ‚gewöhnlich' auf ‚ausgezeichnet'! Es würde mich nicht wundern, wenn *Gemini Wing* zu einem Kultspiel wird." Weniger euphorisch klang Gordon Houghton im *CVG Magazin* vom Oktober 1989: „Selbst Fans des Spielautomaten werden von den Umsetzungen enttäuscht sein", schloss er.

Peter Braun zeigte sich in der *ASM* vom Oktober 1989 ebenfalls wenig begeistert: „*Gemini Wing* taugt auf 8-Bit nichts, die 16-Bit-Versionen sind auch nur Durchschnitt. Spielablauf altbekannt bis langatmig. Ich erwarte für mein Geld Interessanteres." Seine Preis-Leistungs-Wertungen reichten von 0 Punkten für den Schneider CPC bis zu 7 Punkten für Amiga und Atari ST. Frank Matzke, heute Geschäftsführer von Zenimax Media Deutschland (Bethesda, id), war damals im *Amiga Joker* gnädiger und vergab



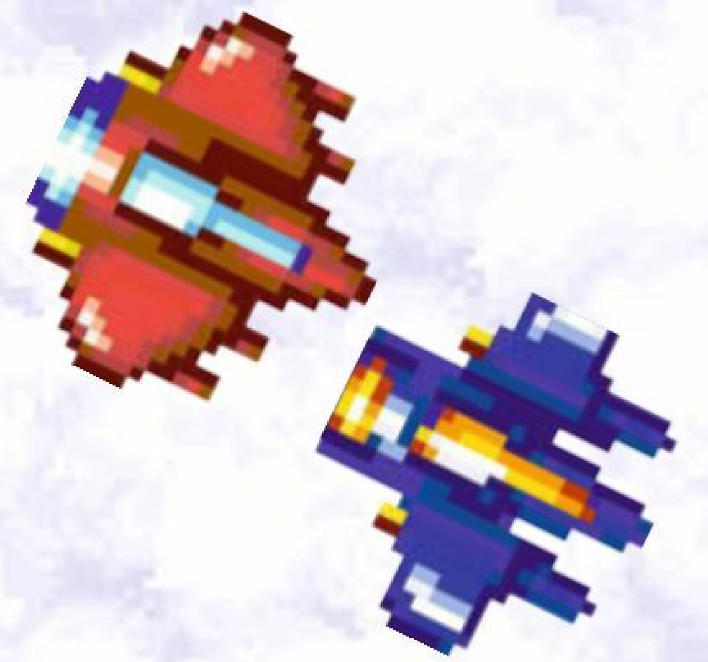
» [Amiga] Trotz fehlendem Parallax-Scrolling eine gute Version.

72 %: „Irre Extrawaffen und ein gelungener Koop-Modus machen das Spiel zum tollen Action-Doppel."

Die 8-Bit-Versionen waren alle Einzelspielern vorbehalten, den Koop-Modus gab es nur auf 16-Bit. Keine der Versionen bot das parallele Hintergrundscrollen aus der Spielhalle. So geriet der Titel gegenüber dem kurz zuvor veröffentlichten *Xenon 2 Megablast* schnell ins Hintertreffen.

Und das war es für *Gemini Wing*. Es gab keine Konsolenversionen, und noch überraschender ist, dass es in keiner Retro-Compilation enthalten war. Selbst in der 2005 für Xbox veröffentlichten *Tecmo Classic Arcade*-Sammlung tauchte es nicht auf. Doch obwohl es nach einer erneuten Veröffentlichung als Budget-Titel 1991 in der Versenkung verschwand, ist es für Genre-Fans heutzutage durchaus einen Blick wert. Das Spiel kann nicht mit den Schwergewichten des Genres mithalten, doch die originelle Gegnerschar und das Power-up-System machen auch heute noch Spaß. *

POWER-UP-FAKTEN
OHNE POWER-UPS KEIN ÜBERLEBEN



DREI-WEGE-SCHUSS
Wahrscheinlich das häufigste Power-up im Spiel: eine Salve geradeaus und zwei im 45-Grad-Winkel.

ZIELSUCH-RAKETEN
Feuert eine Reihe von Raketen ab, die auf Gegner in der Nähe zusteuern.

BREITER STRAHL
Eine bildschirmweite Flamme rast aufwärts und tötet alles auf ihrem Weg.

SCHWINGENDE FEUERSTANGE
Aus einer Spielanleitung auch als „Scheibenwischer des Todes" bekannt.

FUNKENSTURM
Wirbelnde Energiekugeln, die nach oben und außen rasen. Gut gegen Bosse!

BESCHLEUNIGEN
Nomen est omen. Je mehr gesammelt werden, desto schneller geht's voran.

EXTRALEBEN
Wer ist der Erste, der es im Koop-Modus ergreift? Rache ist vorprogrammiert …

BONUSPUNKTE
Steigert die Punktzahl um 20.000, 50.000 oder 100.000 Bonuspunkte.







FLIEGENDER FISCH



RIESEN-FLIEGE



GRÜNE FLIEGE



BRINGER



ENDGEGNER

So könnt ihr sie besiegen.



SCHWIMMENDES DING

■ Die Kreatur taucht aus dem Ozean auf und schwebt über dem Wasser, wobei sie mehrere kleine Salven abgibt.

ANGRIFFSTAKTIK:

■ Schwachstelle ist die Mündung, aus der das „Ding" feuert. Zielsuchraketen erweisen sich als effektiv, ebenso der Drei-Wege-Schuss.



ZWILLINGS-WÜRMER

■ Die laserspeienden Würmer vom Cover des Spiels lauern am Ende der zweiten Etappe. Ihre Bewegung orientiert sich an der Position des Spielers.

ANGRIFFSTAKTIK:

■ In letzter Sekunde den Lasern ausweichen und das Feuer auf einen Wurm konzentrieren.



RIESENWALROSS

■ Dieses Meeressäugetier springt aus dem Wasserfall, bewegt sich nach links und rechts und schießt tödliche Blasen aus seinem Mund. Gelegentlich taucht es unter Wasser in Deckung.

ANGRIFFSTAKTIK:

■ Es ist durchaus möglich, diesen Boss mit der Standardwaffe zu zerstören, da es einfach ist, seinen Angriffen auszuweichen.



KÖNIG TAUSENDFÜSSLER

■ Dieser gruselige Krabbeltier huscht umher und verschwindet oft in versteckten Löchern. Es feuert nicht, aber Berührungen mit ihm sind tödlich.

ANGRIFFSTAKTIK:

■ Der Körper ist immun, nur der Kopf nicht. Er kann am besten mit Zielsuchraketen bearbeitet werden.

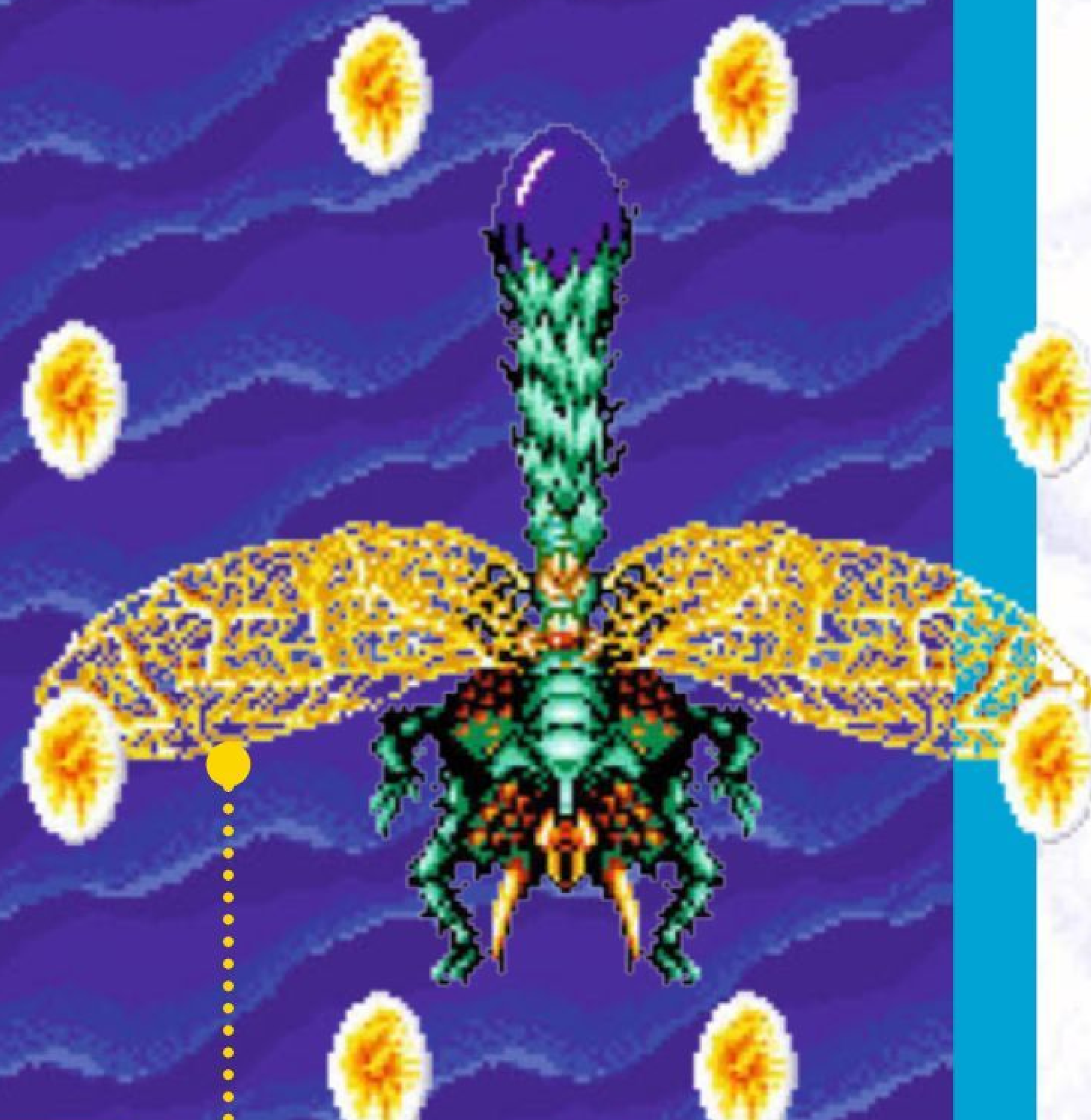


DAS MUTTERSCHIFF

■ Der erste „mechanische" Gegner. Mehrere Türme und drehende Schädel feuern aus vollen Rohren auf den Spieler.

ANGRIFFSTAKTIK:

■ Es gilt, die acht Türme auf den Schiffsflügeln zerstören. Der breite Strahl ist hier ausgesprochen nützlich.

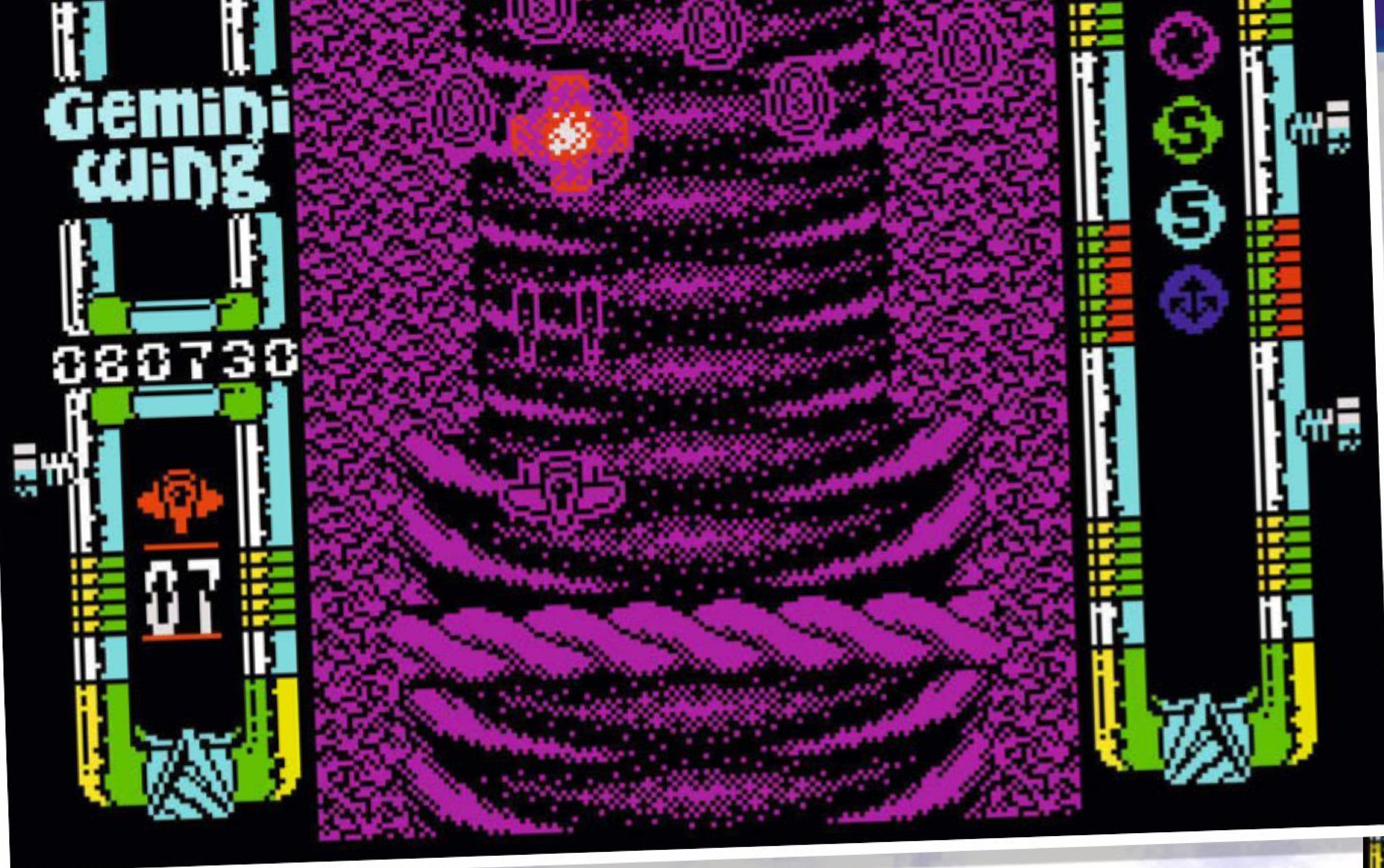


KAISER-LIBELLE

■ Die Kaiser-Libelle füllt den größten Teil des Bildschirms aus, was das Manövrieren in ihrem Versteck erschwert. Sie feuert mit Doppelschüssen und schnellen Energieringen.

ANGRIFFSTAKTIK:

■ Der Kopf ist immun. Lediglich der freigelegte Bauch ist verwundbar. Hier werdet ihr Gunballs brauchen!



» Gavin lernte nach und nach, die Bildwiederholrate auf dem Schneider zu verbessern.



Q&A: GAVIN WADE

Interview mit dem Programmierer der Spectrum- und Schneider-CPC-Versionen.



RG: Wie hast du den Auftrag erhalten, Gemini Wing zu konvertieren?
GW: Unser kleines Entwicklerteam darbte in der Nähe von Catford, London, vor sich hin. Ein weißer Van fuhr uns Hals über Kopf über die Autobahn M1 nach Ravensthorpe zu Imagitec. *Gemini Wing* war das erste Spiel, das wir für sie gemacht haben.

RG: Hattest du Angst davor, ein so aufwendiges Shoot-em-up zu konvertieren?
GW: Nein, überhaupt nicht. Wir wussten, dass wir künstliche Seitenränder nutzen würden, um sowohl die vertikale Spielfläche des ursprünglichen Arcade-Automaten abzubilden als auch die Rechenanforderungen an den Spectrum zu verringern. Mit den Power-ups am Heck des Schiffes hatten wir nämlich ein Leistungsproblem. Daher haben wir sehr früh die Wahl getroffen, den rechten Bildschirmrand zu verwenden, um dort die Gunballs aufzulisten.

RG: Hattet ihr während der Entwicklung Zugriff auf den Automaten?
GW: Wir mussten alles neu programmieren. Dazu haben wir den Automaten gespielt, viel notiert und das dann neu erstellt. Hunderte Male haben wir den Automaten durchgespielt. Das nenne ich Tiefenerforschung!

RG: Wie war deine Meinung zum Automaten?
GW: Zunächst fand ich ihn nicht so toll. Aber als ich mir der Vorteile der verschiedenen Power-up-Typen bewusst wurde, ging es mehr darum, die Gunballs am Schiff zu verwalten und nicht zu verlieren. Dieses taktische Element unterschied *Gemini Wing* von der Konkurrenz.

RG: Auf welcher Version lag der Fokus?
GW: Wir waren mit dem Spectrum am besten vertraut, sodass er immer an erster Stelle stand. Im Allgemeinen wird alles Unbekannte zuerst angegangen, um potenzielle Probleme zu einem späteren Zeitpunkt in der Entwicklung zu beseitigen.

RG: Würdest du alles noch einmal genau so machen?
GW: Manches würde ich beim Spectrum etwas anders lösen, insbesondere würde ich auf besseren Farbkontrast achten und die Sprites überarbeiten, um sie besser vom Hintergrund abzuheben.

RG: Was passierte nach der Entwicklung?
GW: Bei Imagitec bekamen sie einen Schock, als alle Versionen pünktlich fertig waren. Sie organisierten eine Party in einem örtlichen Pub, um das zu feiern. Dabei war der pünktliche Abschluss eines Projekts für mich völlig normal.



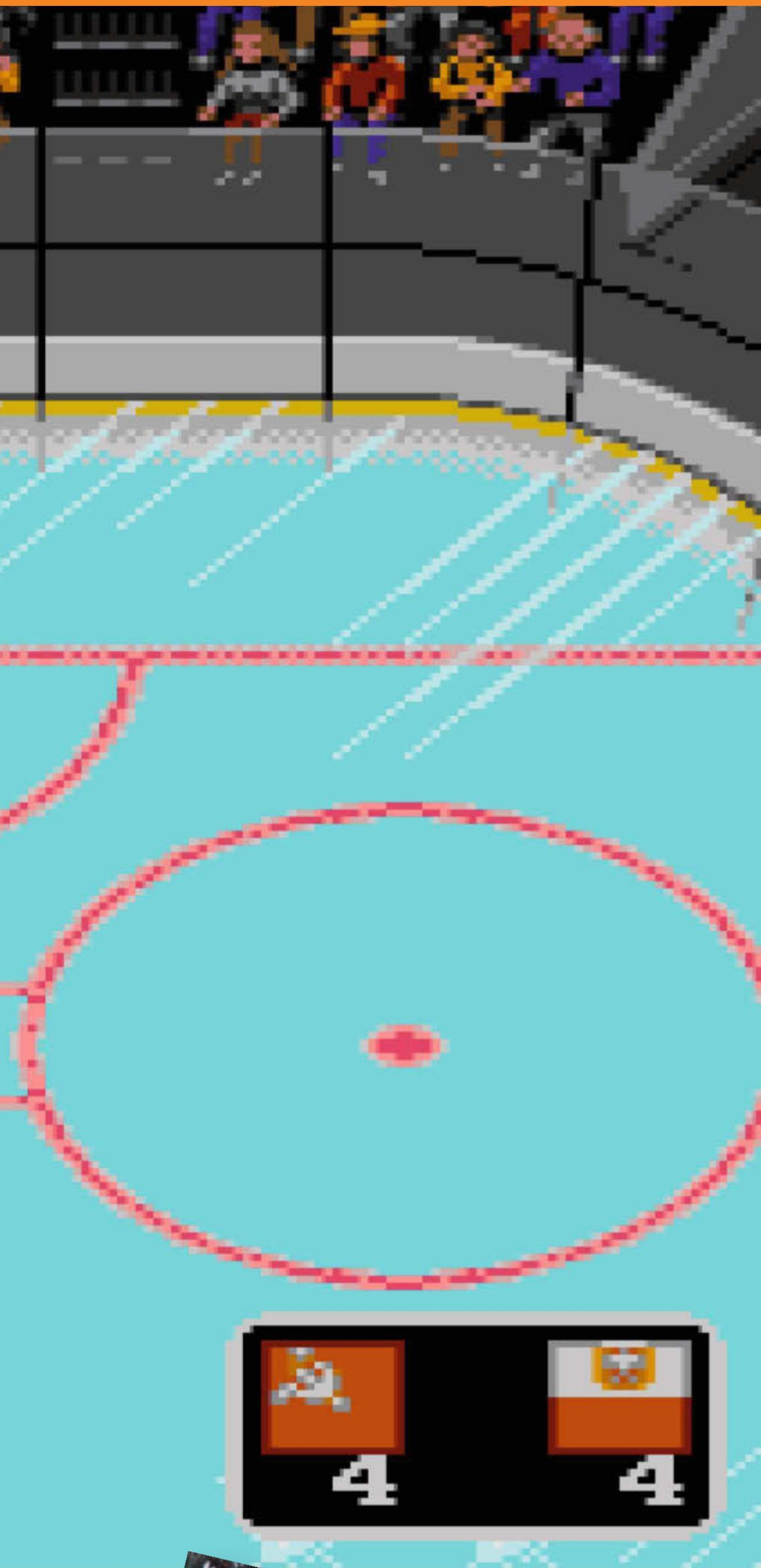
» [Amstrad CPC] „Wenn ich an die CPC-Version zurückdenke, fallen mir die satten Farben im Vergleich zum Spectrum auf", sagt Gavin.

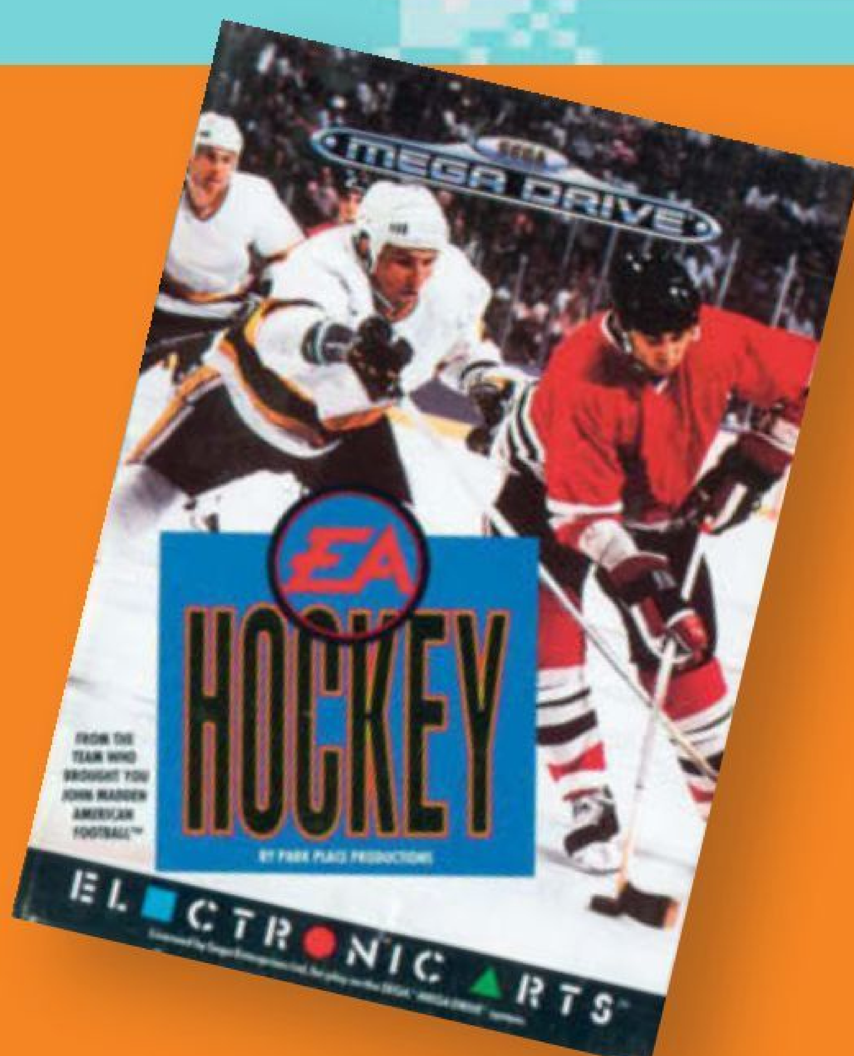

3RD 2:11


Sc2
Goal!
1ST 0:46
Sc2
1
0


Press ↑ or ↓ to page
SWEDEN
FINLAND
LUXEMBOURG
NETHERLANDS
SOVIET UNION
CZECHOSLOVAKIA
FRANCE
SWITZERLAND
GHXYKPKBS7BLZK6H


Sc1
Penalty
3RD 3:47
Sc1
1
0





EA Hockey

EISGELIEBT



» PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: MEGA DRIVE

Von Heinrich Lenhardt

Ganz schön sportlich, wie Electronic Arts Anfang der 90er in den 16-Bit-Videospielmarkt einsteigt. Zunächst nur für das Mega Drive erscheint eine mitreißende Eishockeysimulation, die Tempo und Action mit realistischen Regeln kombiniert. Auch wenn wir diese für Zwei-Spieler-Duelle gerne außer Kraft gesetzt haben, um die Eisfläche ungestraft mit umgerempelten Gegenspielern zu pflastern.

Nicht nur Eishockey-Profis kämpfen mit harten Bandagen. Als Electronic Arts 1989 in den lukrativen Videospielemarkt drängt, setzt das Unternehmen Sega die Pistole auf die Brust: Durch Knacken der Systemsoftware ist EA in der Lage, Spielmodule selbst zu produzieren, statt sie für viel Geld beim Plattformanbieter zu bestellen. Sega knickt ein und gewährt dem US-Publisher Sonderrechte, die dieser mit einer wahren Modulflut dankt. Darunter befindet sich auch das erste Spiel der neuen Reihe „Electronic Arts Sports Network", kurz „EASN". Als sich der US-Sportsender ESPN über die Namensähnlichkeit beschwert, wird daraus bald EA Sports.

Auch der Debütant ist unter mehr als einem Namen bekannt: Die Teams der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL will man europäischen Spielern nicht zumuten, denn die sind eher WM-Turniere gewohnt. Deshalb spielen wir bei *EA Hockey* nicht mit Vancouver, Chicago oder Pittsburgh, sondern mit 22 Nationalmannschaften – darunter ungeahnte Eishockey-Großmächte wie Portugal und Luxemburg.

Die NHL-Unterdrückung beim Mega-Drive-exklusiven Eishockeyspiel stört mich herzlich wenig, als ich im Sommer 1991 ein Testmuster in die Finger bekomme. Es ist Liebe auf den ersten Puck: *Power Play*-Gesamtwertung 90 %, gefolgt von einer Auszeichnung als „Bestes Mega Drive-Spiel des Jahres". *EA Hockey* packt mich sofort mit peppiger Rob-Hubbard-Musik, auf dem Eis beeindrucken mich die detaillierten Spieler-Sprites. Innige „Hua!"-Stöhner begleiten satte Bodychecks, turbulente Torszenen lassen sich in der Wiederholung erneut studieren. Die Steuerung ist ganz auf den Mega-Drive-Controller zugeschnitten und sorgt für ein herrliches Spielgefühl. Flott und flüssig sausen wir durch die neutrale Zone und belagern das Tor mit schnellen Pässen und wilden Schüssen.

Heute mag die Eis-Action krude wirken und jeder billige Schusstrick dokumentiert sein, aber aus damaliger Sicht war es eine relativ realistische Simulation, ein wahr gewordener 16-Bit-Sporttraum. Zu dem gehörten auch „ballistische Schlenzer und Streitereien", so die kreative Packungsübersetzung für stramme Schlagschüsse und die in der NHL nicht unüblichen Faustkampfeinlagen. Die Brutalität vorm Mega Drive beschränkt sich zum Glück auf hingepfefferte Controller bei erbitterten Zwei-Spieler-Duellen (ein besonders intensives Match im Bürokeller der *Gamers*-Redaktion habe ich bis heute in lebhafter Erinnerung). Prima auch die Option, zu zweit in einem Team zu spielen – Diskussionen um die mangelhafte Chancenverwertung des geschätzten Partners inklusive.

EA Hockey bleibt dem Mega Drive exklusiv, erst spätere Versionen bekommen Jahreszahlen verpasst und schlittern Richtung Super Nintendo und PC. Als bestes Sportmodul seiner Zeit und Auftakt der EA-Sports-Reihe ist es ein Titel mit historischer Tragweite. Die verfeinerten Nachfolger *NHL 94* und *NHL 95* spielen sich besser und gelten zu Recht als Höhepunkte der 2D-Sportära. Aber um schräge Play-off-Paarungen wie Island gegen Belgien zu erleben, muss man schon zur Urversion des Kufenklassikers greifen. Deshalb ist es schade, dass Sega beim Mega Drive Mini Electronic Arts nicht ins Boot holen konnte und der Eishockey-Oldie beim Retrokonsölchen fehlt. Dabei hätte man eigentlich noch einen bei EA gut gehabt, wenn man so an die Lizenzverhandlungen von 1989 zurückdenkt … *



GAMERS GLOBAL

UNABHÄNGIG. MEINUNGSSTARK



Vor kurzem wurde das Spielemagazin GamersGlobal.de 10 Jahre alt. Noch bis Ende 2019 gewähren wir Neukunden **50% Rabatt** bei unserem Premium-Jahresabo sowie Rückkehrern **33% Rabatt**.

www.gamersglobal.de/10jahre

Grußworte von 30 GG-Mitstreitern wie Anatol Locker, Rüdiger Steidle, Heinrich Lenhardt, Karsten Scholz, Mick Schnelle und Harald Fränkel gibt es hier:

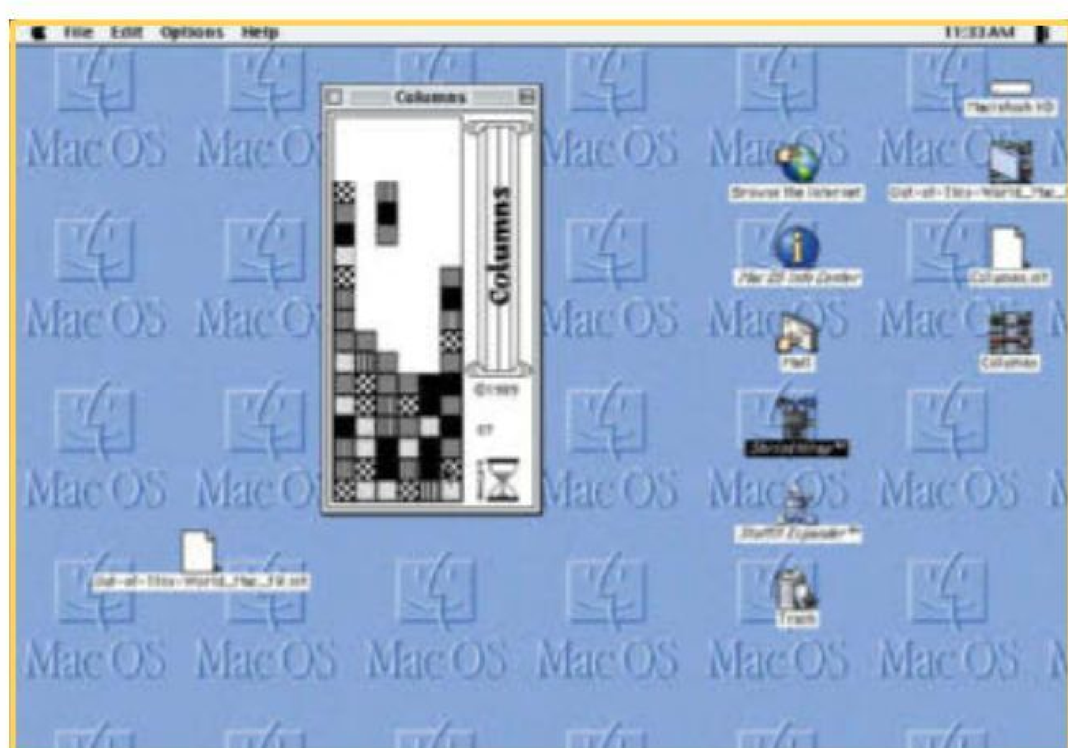
www.gamersglobal.de/event/10-jahre-gamersglobal

MAKING OF

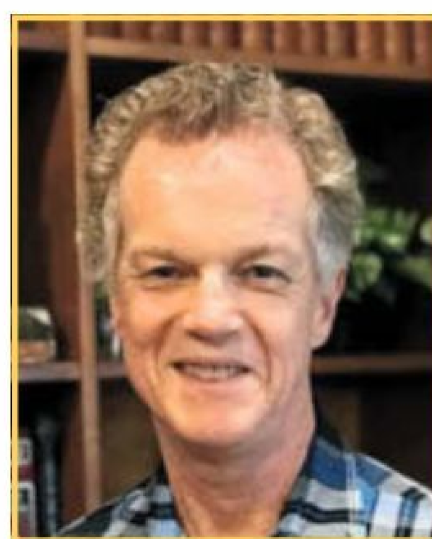
COLUMNS

SEGA VERÖFFENTLICHTE AUF DIVERSEN PLATTFORMEN DIESE GUTE ALTERNATIVE ZU *TETRIS*. DABEI WÄRE SIE BEINAHE GAR NICHT ERSCHIENEN. WAS DA LOS WAR, VERRÄT ENTWICKLER JAY GEERTSEN.

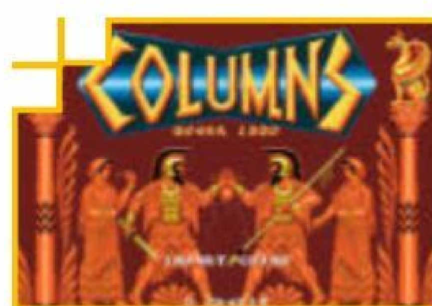
Jeder Spieler hat einen Retro-Titel, den er vergöttert. Fragt man die Besitzer von Segas Mega Drive, was ihre Lieblingsspiele sind, werden oft *Sonic, Streets of Rage, Earthworm Jim* und *Road Rash* genannt. In der engeren Auswahl ist auch immer wieder *Columns* aus der *Mega Games 1*-Sammlung. Wahrscheinlich, weil diejenigen, die es gespielt haben, nicht mehr davon loskamen. Hinter dem *Tetris*-Klon steckte eine spannende Geschichte über einen Entwickler mit Engelsgeduld und mit Prinzipien – und der das Spiel eigentlich gar nicht veröffentlichen wollte.



» [Mac] Kollegen von Geertsen bei HP konvertierten die X11-Version auf Mac und DOS.



» *Columns* begann als eine Programmier-Fingerübung.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** SEGA

» **ENTWICKLER:** SEGA, JAY GEERTSEN

» **ERSCHIENEN:** 1989

» **PLATTFORM:** DIVERSE

» **GENRE:** DENKSPIEL

„Um 1989 herum lebte ich mit meiner Familie in Colorado Springs, wo ich als Software-Entwickler bei Hewlett-Packard gearbeitet habe“, erzählt Jay Geertsen, der Kopf hinter *Columns*. „Das Team, in dem ich war, hatte eine Grafik-Anwendung entwickelt, die ich auf das X11-Fenster-System portieren sollte. Ich fand ein X11-Tutorial, das ich durcharbeitete. Aber die Übungen darin waren mir auf Dauer zu langweilig. Ich dachte, dass es mehr Spaß machen würde, ein simples Spiel zu programmieren“, so Geertsen.

Hinter *Columns* steckte also nicht der Wunsch, ein interessantes Spiel zu veröffentlichen, sondern die Fingerübung eines Programmierers. „Ich habe noch nicht mal lange über das Konzept nachgedacht“, gibt Geertsen zu. Die Spieler sollten ursprünglich fallende Kacheln so manipulieren, dass sie in drei oder mehr Reihen fallen. Das verwarf Geertsen aber schnell und entschied sich für farbige Teile, die in eine Reihe gebracht werden mussten.

Natürlich ist ein *Tetris*-Vergleich zwingend. Und auch wenn dieser Meilenstein schon 1984 in der Sowjetunion veröffentlicht wurde, startete er erst fünf Jahre später im Westen richtig durch und wurde zu dem Hit, den wir heute kennen. 1989



» [Arcade] Ein explodierendes „Game Over" auf dem Bildschirm des Gegners war herrlich.

»Ich wollte eigentlich nur ein wenig Erfahrung mit X11-Programmierung sammeln.«

JAY GEERTSEN

also, im selben Jahr, in dem Jay Geertsen die Idee für Columns hatte. Der sieht das nüchtern. „Ich wollte *Tetris* weder kopieren, noch habe ich bewusst gedacht: ‚Weil *Tetris* das macht, mache ich jetzt dies.'" Vielmehr orientierte er sich an *Tic-Tac-Toe*. „Damals liebte ich Spiele mit einem einfachen Konzept, und was ist schon einfacher als ‚Drei in einer Reihe'?" Er wollte ja nicht mehr, als nur ein bisschen Erfahrung mit X11-Programmierung zu sammeln. Ein marktreifes Spiel war nie sein Plan.

Eine Sache aus *Tetris* vermied er sogar ganz bewusst: „Ich mochte es nie, dass die Teile immer schneller wurden. Das führt irgendwann zwangsläufig zur Niederlage", sagt Geertsen. Deshalb blieb die Geschwindigkeit in *Columns* stets gleich. „Ich wollte den Leuten das Gefühl vermitteln, dass sie dieses Spiel ewig spielen können, wenn sie gut genug sind." Doch ein wenig Herausforderung sollte schon sein. Geertsen veränderte dazu die herabfallenden Säulen. „Im einfachsten Level gab es nur drei Farben im Spiel. Und alle drei Teile in einer Säule konnten sogar die gleiche Farbe haben. Auf dem schwierigsten Level waren sechs Farben im Spiel, und die drei Kacheln in der Säule waren anders koloriert. Für mich war das die ultimative Herausforderung." In



» [Arcade] Für die Spielhalle kamen einige weitere Modi wie Duo hinzu.

einigen Versionen von *Columns*, die Geertsen nicht zu verantworten hatte, konnten die Spieler sogar die Anzahl der Kacheln in den Säulen ändern und so die Schwierigkeit anpassen.

Geertsen erfüllte mit *Columns* sein Ziel: Er lernte die Feinheiten des HP-UX-Betriebssystems kennen. „Als ich es dann innerhalb der Firma verteilte, hoffte ich nur, dass die Leute es mochten. Ich verschwendete keinen Gedanken daran, dass es kommerzielles Potenzial haben könnte." Das Spiel war noch nicht dasselbe, das später für die Sega-Konsole erschien. Die Kern- ▶

Unverzichtbare Fortsetzungen

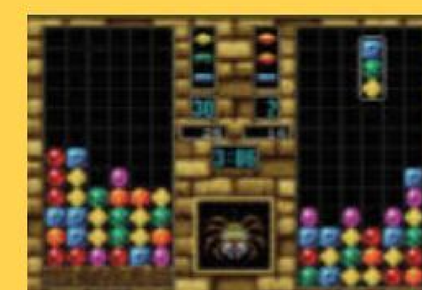
Diese *Columns*-Nachfolger sind das Denken wert.

COLUMNS II



■ Der *Columns*-Nachfolger erschien 1990 ausschließlich in japanischen Spielhallen, und zwar mit dem Untertitel *The Voyage Through Time*. Das hatte aber nicht viel zu bedeuten: Lediglich die Bildschirmhintergründe zeigten unterschiedliche Zeitalter, dazu gab's passende Juwelen-Grafiken.

COLUMNS III



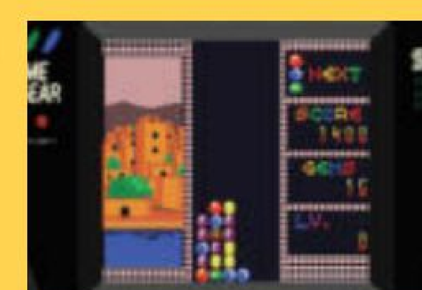
■ Der dritte Teil erschien 1993 auch im Westen und konnte in Spielhallen und auf dem Mega Drive gespielt werden. Das Spiel unterschied sich kaum vom Original. Diesmal kämpfte der Spieler in einem Ägypten-Setting gegen die KI. Währenddessen grub man sich immer tiefer in eine Pyramide.

COLUMNS '97



■ Überraschung: Der Titel heißt so, weil er 1997 erschien – exklusiv für die Spielhalle. Die Version möbelte die Grafik ein wenig auf. Ansonsten war es das Gleiche in Grün. Allerdings drehten sich die Juwelen so schön! Das hatte schon was. Nach vier Jahren wurde der Automat in Japan abgebaut.

SUPER COLUMNS



■ *Tetris* war auf dem Game Boy ein Hit. Kein Wunder also, dass Sega *Columns* auf den Game Gear brachte. *Super Columns* war der erste Serienteil, der exklusiv für ein tragbares Gerät entwickelt wurde. Es gab neue Blöcke, verschiedene Säulen mit Special Effects und drehbare Säulen.

COLUMNS CROWN



■ Dieser Game-Boy-Advance-Titel erschien 2001. Er kam zu spät für Sega und die *Columns*-Marke. Obwohl es sich um eine ordentliche Version mit typischem Spielgefühl handelte, gab es auf dem GBA massig ähnliche Denkspiele. Da konnte die mittlerweile olle Kamelle nicht mithalten.

COLUMNS KOLLABIERT

Erfolgreiche Strategien, wie ihr eure Spielfeld-Seite möglichst sauber haltet.



C-C-C-COMBO

■ Verschwindet eine Kachel, fällt die darüberliegende herunter. Deshalb ist es so wichtig, sorgfältig vorauszuplanen und Kombos auszulösen. Die werden besonders belohnt und bringen viele Extrapunkte.



DOPPELT GEMOPPELT

■ Ganz oben bei der Planung sollte stehen, mit einer einzigen Säule so viele Punkte wie möglich zu erringen. Dazu müsst ihr natürlich die Säulen so platzieren, dass mindestens zwei Dreier-Kombinationen verschwinden.



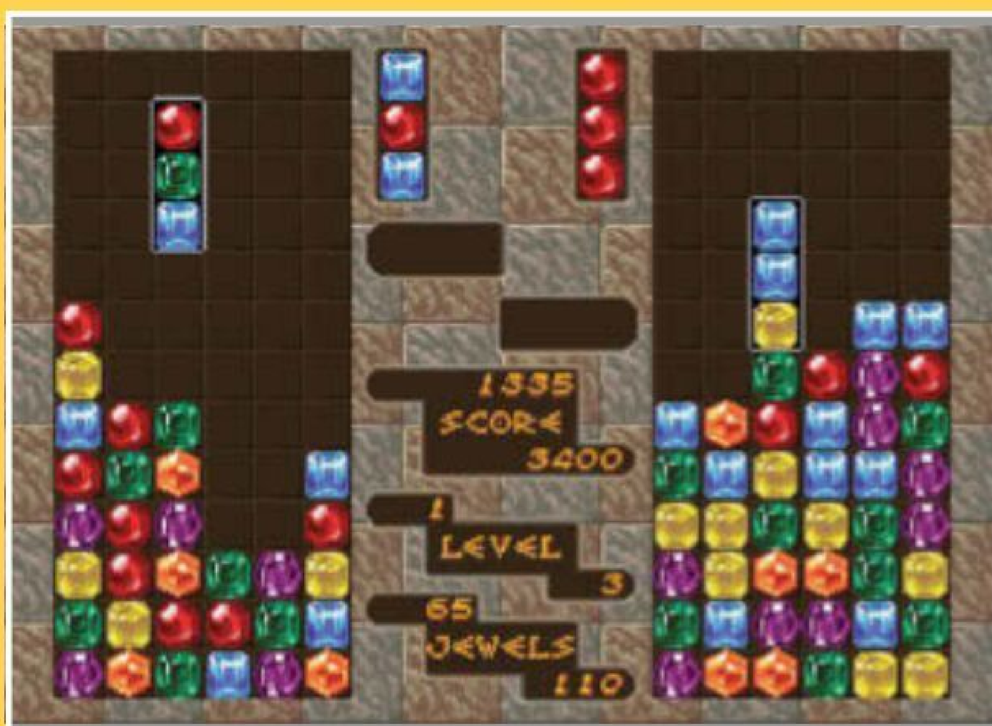
FLOTTER DREIER

■ Man ist versucht, mit einer der seltenen Säulen mit drei gleichen Teilen Vierer- oder Fünfer-Sets zu löschen. Aber besser wäre es, sie geschickt einzusetzen, damit daraus Kombos mit hohen Punktzahlen werden.



ABWÄGEN

■ Die blinkende Säule ist sehr mächtig. Landet sie auf einem Stein, zerstört ihr alle mit derselben Farbe. Deshalb sollte man sie weise einsetzen, weil man damit lästige oder schwer auszulösende Kacheln vernichten kann.



EIN SCHRITT VORAUS

■ Es nervt, wenn unter den Juwelen Steine mit Farben sind, die ihr auf direktem Weg nicht wegbekommt. In diesem Fall können Diagonalkombos helfen. Wenn ihr clever vorgeht, habt ihr mit wenigen Zügen alles geleert.



RUHIG BRAUNER

■ Wie bei anderen Genrevertretern auch, darf man nicht hektisch werden, wenn das Spiel schneller wird. Statt so schnell wie möglich die Säulen am erstbesten Platz fallen zu lassen, solltet ihr euch Zeit lassen und einen cleveren Plan erarbeiten.

»ICH HATTE KEINEN EINFLUSS AUF SEGA.«

JAY GEERTSEN

▶ idee mit den Kacheln in den Säulen, die von oben herabfielen, war aber schon drin. Doch just die Musik, die heute viele mit dem Spiel verbinden, fehlte noch.

Als ein Kollege Geertsens *Columns* auf den internen HP-Server stellte, wurde das Spiel für andere sichtbar. „Zwei Kollegen riefen mich an und fragten, ob sie das Spiel für DOS portieren könnten. Und sie veröffentlichten diese Versionen. Ich hatte nichts dagegen“, erinnert sich Geertsen. Beide Versionen waren annähernd identisch mit dem Original, auch wenn eine davon mit Jay Geertsens Grundidee brach und nach und nach die Geschwindigkeit erhöhte. Die Mac-Version musste zwangsweise auf Farben verzichten und nutzte stattdessen gemusterte Kacheln.

Jay Geertsen schenkte dem allen aber nur wenig Beachtung. Für ihn war es nur sein kleines Arbeitsprojekt. Selbst die Tatsache, dass das Spiel nun als Shareware der gesamten Welt zugänglich gemacht werden könnte, interessierte ihn nicht. Er wollte schlicht kein Spiele-Entwickler werden: „Ich war ein sehr glücklicher Software-Entwickler, für den die Karriere und die Familie im Vordergrund standen.“

Doch *Columns* wurde plötzlich auf DOS und Mac berühmt. Ein Anwalt wurde des Spiels gewahr, vermutlich, weil er eine der beiden öffentlichen Portierungen gesehen hatte. In beiden war Jay Geertsen als Urheber vermerkt. Der Anwalt sah das Potenzial im Spiel und wollte die Rechte kaufen. „Weil ich aber Firmenmittel dafür



» [Mega Drive] Einen Zwei-Spieler-Modus hatte selbst Tetris nicht.



» [Mega Drive] Die Mega-Drive-Version erhielt einen neuen Duo-Modus.

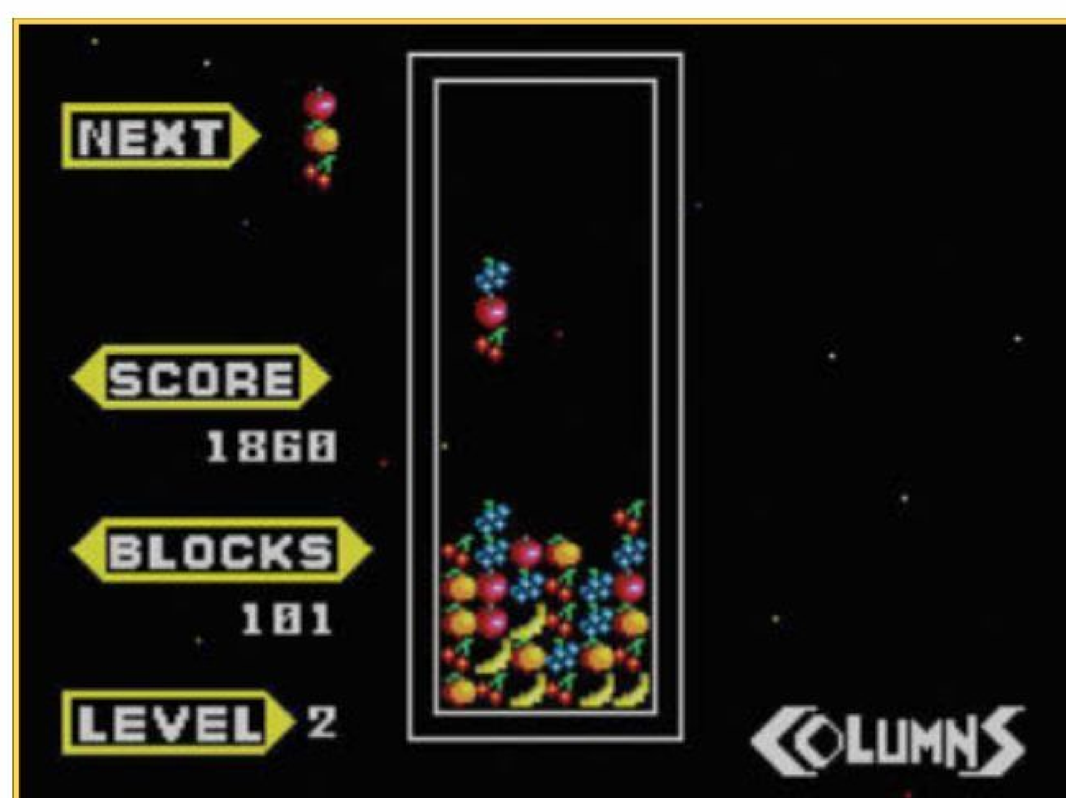


» [Arcade] Der Multiplayer-Modus war eine echte Attraktion.

verwendet hatte, ließ ich HP von dem Angebot wissen. Sie brauchten volle sechs Monate, um eine Entscheidung zu treffen." Wie sich später herausstellte, hatte HP nichtexklusive Rechte an den Anwalt verkauft. Das Geld wurde deshalb an die gemeinnützige Organisation Mile High United Way gespendet. HP behielt sich aber das Recht vor, die X11-Version von *Columns* mit HP-UX, dem firmeneigenen Unix-Betriebssystem, zu verkaufen.

Immerhin, so erinnert sich Jay Geertsen, überreichte ihm das X11-Team eine Gedenktafel für seine Verdienste. Denn durch *Columns* verbreitete sich das Fenstersystem. Geertsen strebte immer noch nicht danach, das Spiel kommerziell zu vermarkten. „Selbst wenn ich gewollt hätte, hätte ich wieder mit HP reden müssen, denn ich habe doch meinen Arbeitsrechner für die Entwicklung benutzt!"

Dann trat Sega auf den Plan. Das Unternehmen hatte die Rechte an *Tetris* für die Spielhallen verloren und suchte nach einem Denkspiel, das es mit dem erfolgreichen Nintendo-Titel aufnehmen konnte. Sega wurde auf *Columns* aufmerksam, kontaktierte den Anwalt und erwarb durch ihn die Rechte. Das Spiel wurde so aufpoliert, dass es auf dem Markt konkurrenzfähig war. In Spielhallen erschien es 1989, ein Jahr später kamen die Fassungen für Mega Drive und Game Gear in die Läden. Das Grundprinzip blieb enthalten, doch die bunten Kacheln wurden durch Juwelen ersetzt, wodurch das Spiel etwas schicker wirkte. „Ich hatte keinerlei Einfluss auf das, was Sega mit dem Spiel machte", erzählt Geertsen, „sie konnten tun, was sie wollten." Und das waren nicht nur Juwelen statt Kacheln. Sie erfanden auch Geschichten über antike Phönizier.



» [Master System] Es gab in manchen Versionen nicht nur Juwelen.

Das war aber nicht alles: Sega fügte einen Zwei-Spieler-Modus hinzu und magische Juwelen, die alle Edelsteine der gleichen Farbe zerstörten. Und um das Spiel schwerer zu machen, erhöhte sich nach und nach das Tempo. „Es war schon irgendwie befriedigend, zu sehen, was Sega alles in das Spiel hineinpackte", erzählt Jay Geertsen. Besonders der Wechsel von den Kacheln zu den Juwelen gefiel ihm.

Sein kleines Arbeitsprojekt wurde für Sega zur wichtigen Veröffentlichung. Das Spiel führte sogar zu einer eigenen Kategorie von Denkspielen. Kurzum: *Columns* war ein Hit, auch wenn Jay Geertsen damit nie gerechnet hatte. Für viele Sega-Fans war es sogar das prägende Denkspiel. „Ich bekam davon natürlich etwas mit, denn das Spiel erschien plötzlich in Geschäften – meinem Ego tat das schon gut", gibt zu. Doch selbst Jahre später und im Wissen um den Megaerfolg bleibt er bescheiden: „Ich habe mir ausgemalt, wie lustig es wäre, in einen Spieleladen zu gehen und zu sagen, dass ich der Entwickler von *Columns* bin. Doch ich hatte ja keinerlei Beweise dafür. Deshalb habe ich es dann doch gelassen." *

M2

NICHT NUR DAS *MEGA DRIVE MINI*, SONDERN AUCH ETLICHE GELUNGENE KONSOLENKLASSIKER-REMAKES FÜR NINTENDO SWITCH STAMMEN VON DIESEM STUDIO, ETWA *COLLECTION OF MANA* ODER *CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION*. SEIT 1993 STEHT M2 FÜR RETRO-QUALITÄT. WIR HABEN NAOKI HORII ZUR LIEBE ZU ALTEN SPIELEN BEFRAGT.

Das Entwicklerstudio M2 war schon immer für seine herausragende Qualität bekannt. Als die *Sega Ages 2500*-Serie aufgrund einiger glanzloser Remakes aus dem Ruder zu laufen begann, waren es die exzellenten Compilations von M2, die das Interesse der Spieler weiterhin wecken konnten. Auch als Square Enix die *Mana*-Reihe auf Nintendos Switch neu veröffentlichen wollte, machte sich M2 ans Werk.

Zusätzlich zur Entwicklung übernahm M2 die Lokalisation von *Trials of Mana*, sodass auch für den westlichen Markt endlich eine offizielle Version verfügbar war. Über die Jahre arbeitete das Studio mit einigen der größten Publisher daran, alten Klassikern neuen Wind zu verleihen, darunter *Castlevania*, *Contra* und *Sonic The Hedgehog*.

Seit Längerem ist M2 komplett ausgebucht. Neben der *Sega Ages*-Reihe arbeitete das Unternehmen an der Markteinführung des Mega Drive Mini und ist auch stark in Konamis PC Engine Mini eingebunden, die voraussichtlich 2020 erscheinen wird.

Der YouTube-Kanal *My Life In Gaming* befasst sich in ihrem Video *M2: Complete Works* ausschließlich mit diesem Entwickler. Darin loben die Filmemacher die Kreativität des Studios und bezeichnen das Team als „goldenen Standard für Emulationen älterer Spiele auf modernen Plattformen".



»Ich mochte eigentlich alle Atari-Spiele.«

NAOKI HORII

So beeindruckend die technischen Fähigkeiten und der Einfallsreichtum von M2 auch sind, umso erstaunlicher ist es zu hören, wie deren Chef Naoki Horii seine Karriere begonnen hat. „In der Schule bekam ich keine technische Ausbildung", erzählt uns der CEO. „Zu dieser Zeit waren die Bibliotheken aber bereits voll mit Büchern über Software-Entwicklung, also konnte jeder, der sich wirklich dafür interessierte, sich das Wissen eigenständig aneignen."

Einen ähnlichen Weg bestritt Tetsuya Abe, Chefentwickler bei M2. „Ich habe mir alles selbst beigebracht", sagt er stolz. ▶



» [Mega Drive] Die Konvertierung von *Gauntlet* unterstützt den Vier-Spieler-Adapter.

MEHR ALS NUR RETRO

M2 KANN NOCH VIEL MEHR.

Wir haben uns umfassend mit der hervorragenden Retro-Arbeit befasst, die M2 im Lauf der Jahre abgeliefert hat. Dabei darf man allerdings nicht vergessen, dass M2 nicht ausschließlich alte Spiele überarbeitet und konvertiert. Der Entwickler hat seit Ende der 90er Jahre eine Reihe von Originaltiteln entwickelt, angefangen mit *Doki Doki Poyacchio* für die PlayStation, und deckt eine Vielzahl von Systemen ab, darunter den Game Boy Advance, den Nintendo DS, PSP, PC und seit Kurzem auch die Nintendo Switch.

Viele dieser Spiele erschienen exklusiv im japanischen Raum, wie die Manga-Serie *Occultic;Nine* oder *Dunamis 15*, aber inzwischen kann man auch bei Steam über Titel wie *Malus Code, Koihime Enbu* und *Tokyo School Life* stolpern.

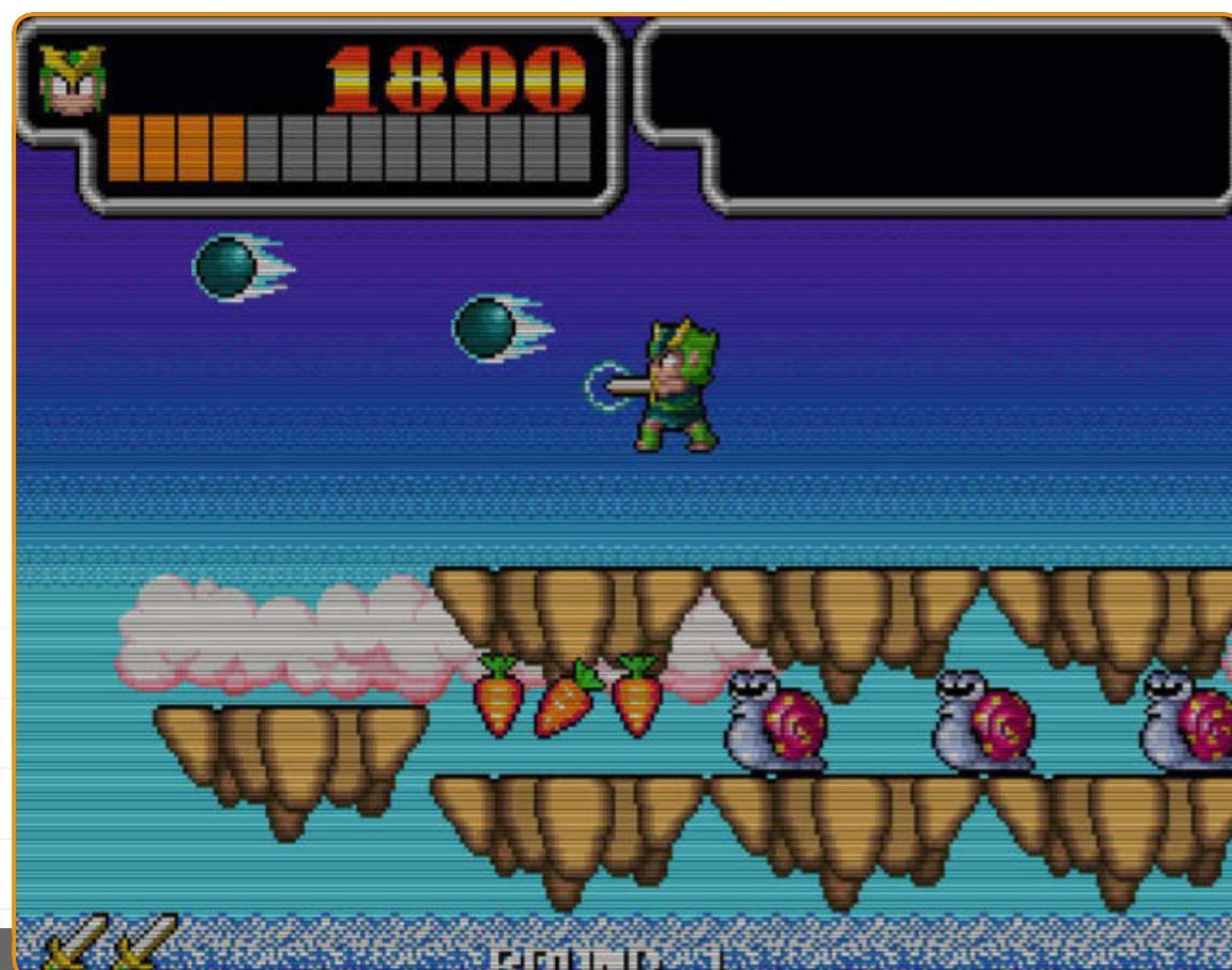
Auf dem westlichen Markt hatte M2 den größten Erfolg mit der *ReBirth*-Reihe, die auf Konamis *Castlevania, Gradius* und *Contra* basiert. Leider ist die Reihe inzwischen nicht mehr erhältlich. „Wir würden schon gern mehr in diese Richtung arbeiten", gibt Horii zu. „Es gibt noch so viele Spiele, an denen wir arbeiten möchten, leider gibt unser Zeitplan gerade nicht mehr her."

Neben Spielen leistet M2 auch technischen Support und vergibt Lizenzen für spezielle Programme. Ein Beispiel hierfür wäre *E-Mote*, ein Programm zur beschleunigten Darstellung von Animationen, welches unter anderem bei Namcos *Graffiti Smash* und MangaGamers *Go Go Nippon* seinen Einsatz fand.





» [Game Gear] *Gunstar Heroes* musste an einigen Stellen gekürzt werden.

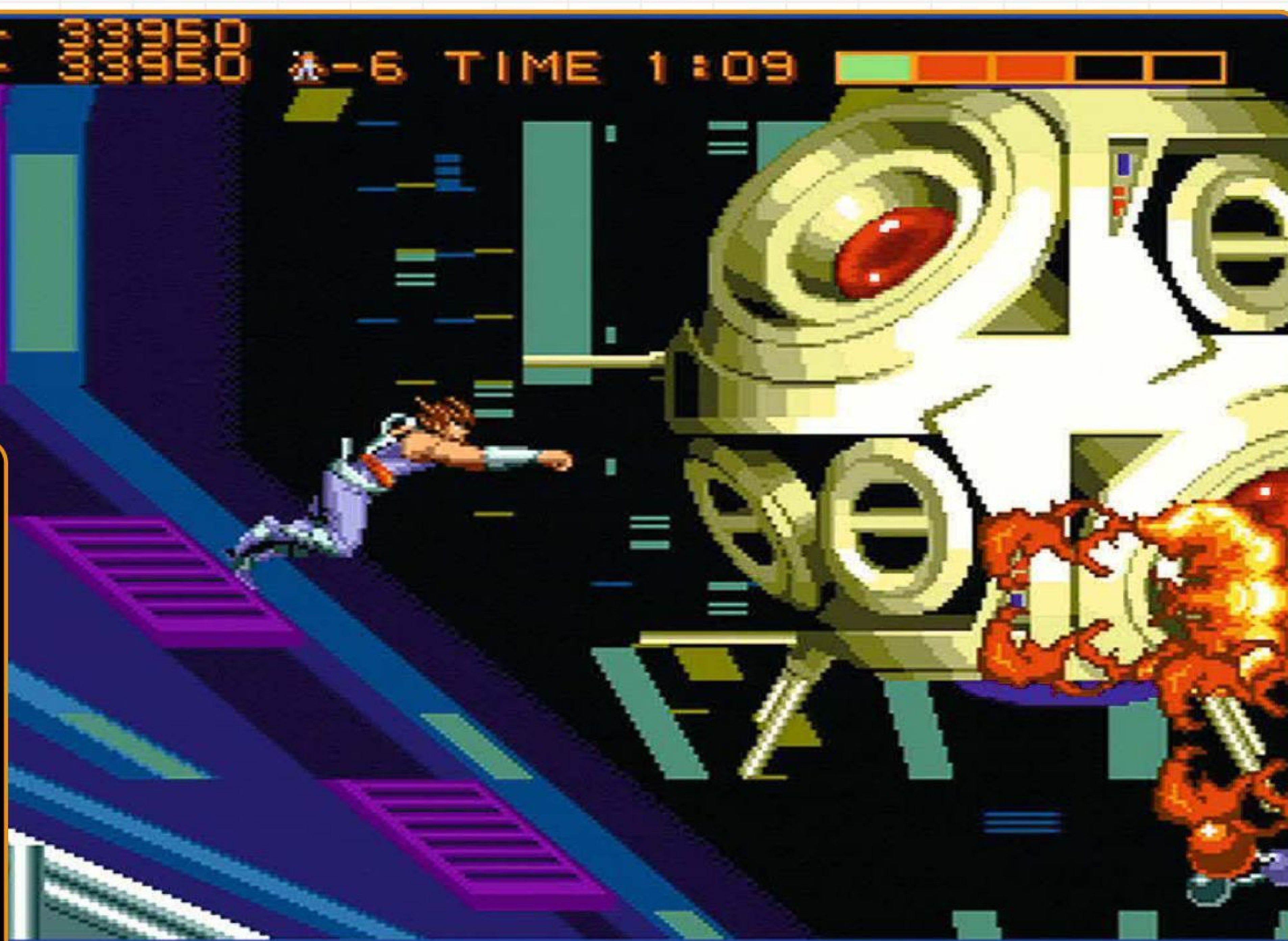


» [PS2] Grafisch lassen einige Einstellungen das Retro-Feeling erwachen.



» [Mega Drive] In *Gauntlets* Quest-Modus lassen sich fünf Türme erkunden.





» [Wii] M2 arbeitete neben *Strider* an knapp 100 weiteren Mega-Drive-Titeln für die Wii.





» [Wii] *Castlevania Rebirth* basierte auf dem Namensgeber, war aber keine Konvertierung.



» [Xbox 360] Das *Capcom Arcade Cabinet* teilte 17 Spiele auf drei Sammlungen auf.

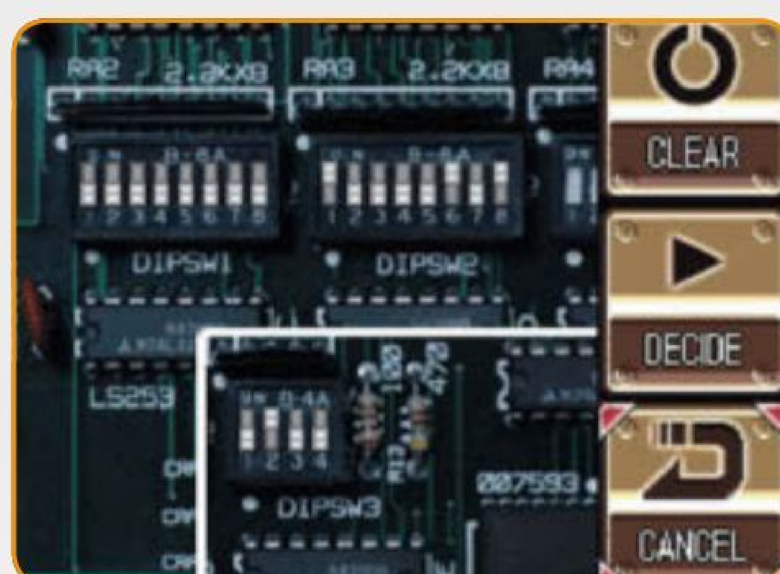
LIEBE FÜRS DETAIL

ES SIND DIE KLEINIGKEITEN, AUF DIE ES ANKOMMT.



Gauntlet IV

Schon bei ihrem ersten Titel konnte M2 mit Qualität und Umfang überzeugen. Die eigentliche Konvertierung von *Gauntlet* ist schon beeindruckend genug, wird aber durch einen umfangreichen Quest-Modus sogar noch erweitert. Dieser fügt einige RPG-Elemente hinzu und lässt den Spieler fünf Türme erkunden.



Konami Classics Series: Arcade Hits

M2 konnte sich schon immer durch seine Detailverliebtheit hervorheben. Nehmen wir hier die Konami- und Namco-Sammlungen für den Nintendo DS. Neben der originalgetreuen Konvertierung fertigte M2 auch diese virtuelle Leiterplatte an, auf der man mit Hilfe der DIP-Schalter den Grafikstil ändern konnte.



Fantasy Zone II

2008 bekam M2 den Auftrag, *Fantasy Zone Compilation* für die PS2 zu programmieren. Das Unternehmen entschied sich, zusätzlich dazu eine Arcade-Version von *Fantasy Zone II* zu entwickeln, da der CEO von M2 enttäuscht war, dass das ursprüngliche Spiel auf dem Master System nie eine Arcade-Version hatte. Dazu wurde die Hardware von System 16 mit eigenen Mitteln gekauft.



Sega Ages: Virtua Racing

Auch hier zog das Studio alle Register. Die Konvertierung lief mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde (im Original waren es nur 30). Sowohl die Auflösung als auch die Draw-Distance wurden dabei massiv erhöht und Musik aus der *32X*-Version hinzugefügt. Ein weiterer Clou: Bis zu acht Spieler können auf einer Switch gleichzeitig spielen!

▶ „Nachdem ich die Grundlagen verstanden hatte, machte ich mich an die Entwicklung von Tools und Mods für einige meiner Lieblingsspiele. Erst an der Universität überlegte ich mir, selbst ein Spiel zu programmieren."

Damals war Sharps X68000 bekannt dafür, grafisch anspruchsvolle Arcade-Titel kompromisslos darstellen zu können. Kein Wunder also, dass dieser einer der ersten Computer war, den das Studio für ihre Arbeit nutzte. „Wir haben uns für den X68000 entschieden, weil die Hardware beeindruckend war. Nach einer Abstimmung im Team zogen wir also los, um einen zu kaufen", schwelgt Horii in Erinnerungen. „Ich war erleichtert, als wir feststellten, dass die Konvertierung vom X68000 auf Mega Drive problemlos funktionierte."

Für Abe war die Entscheidung für die teure Hardware sehr einfach. „Der Hauptgrund war, dass dieser Computer schlicht und ergreifend der Beste für die Entwicklung von Spielen war", erinnert er sich. „Nicht nur die Hardware-Spezifikationen waren außergewöhnlich, auch die Entwicklungsumgebung für Programme wie der C-Compiler war umfangreich. Es war eine leistungsstarke Maschine für die Software-Entwicklung."



» [PC] *Bloody Butterfly* ist eine Eigenkreation und erschien 2018.



» [Switch] In der *Contra Collection* sind alle Versionen von *Hard Corps* enthalten.

Die Einfachheit, mit der Spiele für das Mega Drive konvertiert werden konnten, rückte die Konsole in den Fokus der Entwickler. Hier bekam Abe auch die Möglichkeit, sein Uni-Projekt fertigzustellen. „*Gauntlet* war das erste Arcade-Spiel, mit dem ich mich ernsthaft beschäftigte", erinnert sich der Veteran. „Es war ein sehr strategisches Spiel, bei dem man verschiedene Taktiken einsetzen und stetig seinen Spielstil anpassen musste."

Horii stimmt seinem Kollegen bei: „Ich war beeindruckt von dem labyrinthartigen Leveldesign. Ich mochte eigentlich fast alle Atari-Spiele, aber als ich in einer japanischen Spielezeitschrift die ersten Screenshots von *Gauntlet* für den Atari ST gesehen habe, träumte ich bereits von einer hochauflösenden Version, die ich in meinem Wohnzimmer spielen konnte."

Der erste Versuch des Entwicklers fiel sehr originalgetreu aus. Tengen, der Publisher, war der Meinung, dass dem Spiel für den Heimkonsolenmarkt etwas fehlen würde, und bat M2 deshalb, etwas kreativer zu sein. Dieser Aufforderung kam das Studio natürlich nach, was nicht nur in der Veröffentlichung ihres ersten Titels endete, sondern auch einen Grundstein für ihre weiteren Konvertierungen legte.

„Die Arcade-Version hatte kein Ende, sondern lief in einer Endlosschleife. Wir hatten für unsere Konvertierung die Idee, einen Story-Modus hinzuzufügen, mit einem zufriedenstellenden Ende", erklärt Abe. Auch Sega war von *Gauntlet* beeindruckt und wollte mit M2 an einem Titel für den Game Gear arbeiten. M2 schlug ein ehrgeiziges Projekt vor: die Konvertierung von *Gunstar Heroes*, des Run-and-Gun-Hits für Segas Mega Drive.

Schon kurz nach dem Projektstart musste M2 allerdings feststellen, dass sich ihre Idee nicht ganz so einfach umsetzen ließ wie anfangs geplant. Gewisse Teile mussten stark verändert oder sogar ganz aus dem Spiel entfernt werden. „Dafür gab es zwei Gründe", erinnert sich Jun Okada, Chefprogrammierer von *Gunstar*. „Wir hatten sowohl begrenzte Entwicklungszeit als auch begrenzte ROM-Kapazitäten."

„Dice Palace war der erste Level, den wir streichen mussten. Der Palast bestand aus mehreren Abschnitten, die zu viel Speicher benötigten. Bei anderen Levels mussten wir ▶



3D Out Run

Wie schon *Space Harrier*, *After Burner* oder *Power Drift* profitiert auch *3D Out Run* von einem Modus, der die Steuerung des originalen Spielautomaten simuliert. Auch diese Konvertierung läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, abgeschlossene Levels werden mit Upgrades für den Ferrari belohnt, und zwei neue Strecken wurden eingeführt.



Sega Ages: Phantasy Star

Phantasy Star ist ein gutes Beispiel für die Kreativität und Problemlösungen, die M2 auszeichnen. Der neue Ages-Modus liefert einige Verbesserungen. Zufällige Kämpfe sind deutlich seltener, das Menü ist aufgeräumt und erklärt Gegenstände, Zauber und Fähigkeiten deutlich besser. Abgerundet wird die Konvertierung durch eine hervorragende Automap-Funktion.

DIE HERVORRAGENDE PARTNERSCHAFT MIT SEGA

SEGA AGES 2500

Segas Budget-Reihe für die PS2 litt unter großen Qualitätsschwankungen, welche von sehr gut (*Virtua Fighter 2*) bis zu sehr schlecht (*Golden Axe*) reichten. M2 arbeitete ab *Volume 20* mit und konnte die Qualität durch Titel wie *Space Harrier*, *Monster World*, *Fantasy Zone* und *Gunstar Heroes* deutlich steigern.



SEGA VINTAGE COLLECTION

Das nächste gemeinsame Projekt sah vor, dass M2 eine Reihe von Spielesammlungen für die Xbox 360 und PS3 konvertierte, von denen viele zuvor als eigenständige Versionen erhältlich waren. Zu den Mini-Compilations gehörten die Trilogien *Golden Axe* und *Streets of Rage* sowie die *Monster World Collection*, die eine zuvor unübersetzte Version von *Monster World IV* enthielt.



3D CLASSICS

Auf dem 3DS konnte M2 mit ihren Mega-Drive- und Arcade-Portierungen wahre Wunder vollbringen. Neben der hübschen 3D-Grafik haben viele Spiele zusätzliche Extras, die von neuen Spielmechaniken bis hin zu humorvollen Credit-Sequenzen reichen.



SEGA AGES SWITCH

Aktuell arbeitet M2 exklusiv an Spielen für Nintendos Switch. Dabei handelt es sich um Titel für Master System, Mega Drive oder Arcade-Versionen, darunter *Sonic The Hedgehog*, *Gain Ground* und *Columns II*. Bisher erschienen elf Titel, die bald mit *Shinobi*, *Herzog Zwei* und *G-LOC Air Battle* erweitert werden sollen.



MEGA DRIVE MINI

Nicht nur wir, sondern auch die meisten Spieler sind von Segas Minikonsole beeindruckt. Natürlich war M2 wieder einer der ersten Ansprechpartner für Konvertierungen, dazu kamen zwei exklusive Titel und viele Extras, wie beispielsweise die Möglichkeit, verschiedene Lokalisierungen eines Spiels auswählen zu können.





Passagen umbauen oder ganz entfernen. Das größte Opfer mussten wir aber mit Blue, der zweiten Spielfigur, akzeptieren: Wir mussten Blue komplett streichen, was uns viele Fans bis heute nicht verziehen haben.“

Gunstar Heroes erschien zwar nur in Japan, verkaufte sich dort aber so gut, dass M2 zu Segas erster Anlaufstelle für Retrospiele wurde. Diese Geschäftsbeziehung hält bis heute an. Über die Jahre realisierte M2 viele Projekte für Sega, darunter die PC-Version von *Sakura Taisen* und die bekannte Reihe *Sega Ages 2500* für die PlayStation 2.

Während die meisten anderen Studios einfache Remakes von klassischen Sega-Spielen ablieferten, entschied sich M2 stattdessen dafür, die Originalversionen zu emulieren, um das Arcade-Feeling möglichst authentisch rüberzubringen. *Space Harrier*, *Monster World*, *Gunstar Heroes*, *Dynamite Headdy* und *Alien Soldier* waren nur einige der Spiele, mit denen das Studio auf sich aufmerksam machen konnte. So hatten sie auch bald das Interesse anderer Vertriebe geweckt.

„In der Regel erhalten wir Anfragen für Spiele, die unsere Partner selbst veröffentlichen wollen. Manchmal stellen wir auch selbst solche Anfragen, meistens dann, wenn unsere Teams ihre Lieblingsspiele konvertieren wollen“, erklärt uns Horii die langjährige Beziehung, die M2 zu Sega und Konami aufgebaut hat.

Er und sein Team übernehmen nicht nur Projekte, weil sie die Spiele, an denen sie arbeiten, lieben – sie halten es auch für wichtig, diese klassischen Titel zu bewahren, damit auch jüngere Generationen sie erleben können. „Für mich hat unsere Arbeit auch einen archivarischen Nutzen, deshalb konvertieren wir die Klassiker möglichst genau“, fährt Horii fort. „Heutzutage gibt es keine I/O-Controller mehr, dafür Hardware mit Frame Buffering und 4K-LCD-Fernseher. Es wird daher immer schwieriger, das Retro-Feeling und die nostalgischen Erinnerungen in die Neuzeit zu übertragen.“

Oftmals gibt es aber schon vor der eigentlichen Arbeit Schwierigkeiten, an wichtige Ressourcen zu gelangen. Viele Spiele gehen im Lauf der Zeit verloren, weil die ursprünglichen Quellcodes nicht mehr auffindbar sind. Studios wie M2 sind deshalb von den Publishern abhängig, um an die nötigen Grundlagen zu gelangen. „Manchmal haben wir so gut wie gar nichts“, seufzt Horii. „Wir sammeln dann alle Informationen, die wir finden können, und senden sie an die Entwickler. Dann bekommen wir manchmal ein funktionsfähiges Board oder eine Kassette zurückgeschickt, aber keine Daten über den Quellcode. Ab und an kommt es auch vor, dass einer der damaligen Programmierer den Quellcode privat irgendwo gespeichert hat.“

»Manchmal stellen wir auch selbst solche Anfragen, meistens dann, wenn unsere Teams ihre Lieblingsspiele konvertieren wollen.« NAOKI HORII

Aber auch alles rund um die Software ist für M2 sehr wichtig. Dazu gehören Plakate, altes Produktionsmaterial, Layouts der Spielautomaten und alles andere, was einem Endprodukt seinen Wert verleiht. Oft werden diese Stücke von den Publishern bereitgestellt, manchmal suchen die Programmierer aber auch privat auf einschlägigen Tauschbörsen danach.

Neben der Konvertierungsarbeit findet M2 immer noch einige Möglichkeiten, ein paar Extras zu ihren Spielen hinzuzufügen. „Manche dieser Extras können intern integriert werden, andere sind deutlich aufwendiger“, erklärt uns Horii. „Einige Fans werden sicher schon von der 3D-Integration für Segas *3D Ages*-Reihe gehört haben. Wir mussten extra eine virtuelle Version des Mega Drive entwickeln, die für unsere Zwecke 3D darstellen konnte. Wir mussten also einen Emulator entwickeln, für den wir keine Hardware hatten. Dieses Projekt war unglaublich kompliziert, aber auch sehr spaßig. Inzwischen kennen wir uns gut mit der Emulation fiktiver Hardware aus. Es ist eine Richtung, die wir weiter erforschen wollen.“

In jüngster Vergangenheit hat das Studio an Klassikern wie *Ketsui*, *Battle Garegga*, *Sorcer Striker* und *Dangun Fever* für die PlayStation 4 gearbeitet. „Wir fanden es sehr schade, dass unsere geliebten Shooter immer mehr von der Bildfläche verschwanden“, sagt Horii melancholisch. „Wir hatten Angst, dass außer uns niemand mehr an solchen Spielen arbeitet. Wir dachten uns, wenn es da draußen noch Fans dieses Genres gibt, dann müssten wir diese Chance nutzen. Viele unserer Programmierer sind absolute Shooter-Fans, wir hatten oft kleine Turniere in den Büroräumen.“

Das Team von M2 arbeitet leidenschaftlich daran, klassische Videospiele so vielen Menschen wie möglich zugänglich zu machen. Natürlich steht das Verkaufen dieser Spiele im Vordergrund, aber im Gespräch mit Horii wurde schnell ersichtlich, dass sowohl er als auch sein Team eine Passion für diese alten Titel haben.

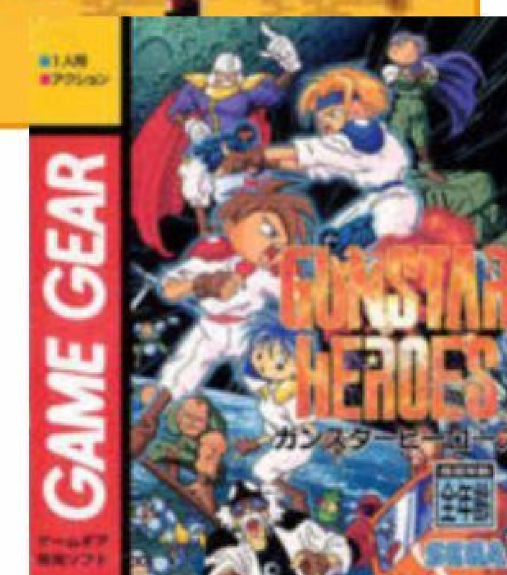
„Eine abschließende Bitte habe ich noch“, sagt Horii gegen Ende des Interviews. „Geben Sie diese Frage an Ihre Leser weiter: Lieben Sie Videospiele? Was lieben Sie daran besonders? Haben Sie eine Idee, die wir umsetzen könnten? Bitte melden Sie sich bei uns!“ Diese Bitte möchten wir natürlich gerne unterstützen. *



» [Xbox One] M2 liebt Shooter, deshalb finden sich viele Klassiker wie *Battle Garegga* unter ihren Projekten.



» [3DS] *Gunstar Heroes* wurde sehr oft konvertiert, die 3DS-Version ist eine der Besten.



» *Gunstar Heroes* ist heiß begehrt: Eine Version in gutem Zustand kostet bis zu 200 Euro.



» [PS3] *Shock Troopers* ist Teil des *NeoGeo Station*-Service.

LOB UND ANERKENNUNG

RG: Wann habt ihr das erste Mal von M2 gehört?

Frank Cifaldi (FC): Das erste Mal habe ich von M2 gehört, als sie mit Sega an *Sega Ages* für die PS2 gearbeitet haben. Ich war schon lange ein Verfechter von klassischen Konvertierungen und deshalb auch Fan von Software-Emulation. Ich fand die Idee großartig, diese alten Spiele für moderne Systeme zu emulieren.

Mike Mika (MM): Bei mir war es sogar noch früher. Ich habe M2 entdeckt, als sie *Gauntlet* für den Genesis konvertiert haben, ihre Version hieß *Gauntlet IV*. Um ehrlich zu sein, war das der Grund für mich, einen Genesis zu kaufen. Ich liebte das Spiel und somit auch das Team hinter dieser tollen Arbeit.

RG: Gab es etwas, was euch von Anfang an beeindruckt hat?

FC: Als ich gesehen habe, dass *Sega Ages 2500, Volume 25: Gunstar Heroes Treasure Box* eine Betaversion der Mega-Drive-Version von Gunstar Heroes beinhaltete, war ich schon sehr beeindruckt. Es war damals ein Hobby von mir, Beta-Versionen verschiedener Spiele zu dokumentieren und zu testen.

MM: Für mich war es *Sega Ages Virtua Racing*. Ich verbrachte mit meinen Kumpels damals viele Stunden in unserer Stamm-Spielhalle in Ohio. Dort spielten wir das Original im Vier-Spieler-Modus. Zu der Zeit war das Spiel eines der grafisch eindrucksvollsten auf dem Markt. Dass es inzwischen für die Switch erhältlich ist, ist ein großer Dienst für alle Fans. Der lokale Mehrspielermodus trägt viel mehr zur Stimmung bei, als ich es anfangs für möglich hielt. Seit diesem Zeitpunkt bin ich der Meinung, dass eine gute Konvertierung viel mehr als nur eine technische Herausforderung darstellt. Man muss auch versuchen, die Stimmung einzufangen – die Grafiken, die Sounds und das soziale Gefüge, das rund um das Spiel stattfand.



» Frank Cifaldi ist Head of Restoration bei Digital Eclipse.



» Mike Mika, Studio Head bei Digital Eclipse, hat großen Respekt vor M2.

RG: Wie schwierig ist es, alte Spiele authentisch auf neue Systeme zu bringen?

MM: Eine große Sache, mit der wir alle zu kämpfen haben – und ich weiß, dass M2 mir hierbei zustimmen würde – ist die Verkürzung der Zeit zwischen dem Drücken einer Taste und dem Anzeigen des Ergebnisses auf dem Bildschirm. Es gab keine wahrnehmbare Latenzzeit, wenn Sie beispielsweise ein Mega-Drive-Laufwerk an einem CRT-Fernseher darstellten.

In unserer neuen, digitalen Welt ist dies nicht mehr möglich. Alle modernen Spielsysteme haben eine Eingabeverzögerung, denn alle neuen Systeme und Fernseher müssen gewisse Inputs erst verarbeiten, bevor sie auf dem Bildschirm dargestellt werden können. In neuen Spielen merkt man diesen Vorgang nicht, weil sie um diese Einschränkungen herum entwickelt wurden. Wenn aber ein älteres Spiel auf diesen Systemen abgespielt wird, ist diese Verzögerung durchaus spürbar.

» Diese SNK-Jubiläumssammlung wurde von Digital Eclipse entwickelt.



RG: Wie hat M2 den Challenge-Modus in eurer *Mega Man Legacy Collection* beeinflusst?

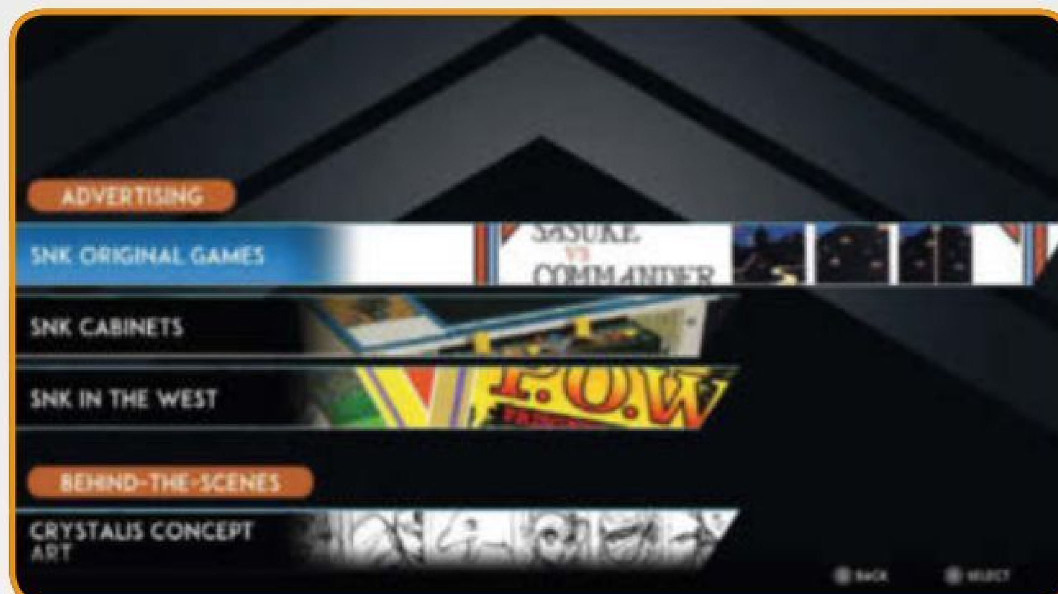
FC: Der Challenge-Modus in der *Mega Man Legacy Collection* (MMLC) wurde direkt von der PS3-Version von *Monster World IV* inspiriert. Dieses Spiel hatte einen neuen Modus, der freigeschaltet wurde, sobald man das Hauptspiel abgeschlossen hatte. Die neue Herausforderung bestand darin, durch drei der Dungeons des Spiels zu rasen, mit einem Timer auf dem Bildschirm und Ergebnissen am Ende.

Capcom wünschte sich von uns, dass wir für *MMLC* neue Levels und Herausforderungen designen sollten. Zuerst überlegten wir uns, ob wir die ROMs quasi hacken und

» [Switch] Mikes momentanes Lieblingsspiel ist *Virtua Racing*.



MIKE MIKA UND FRANK CIFALDI VON DIGITAL ECLIPSE ERKLÄREN, WAS M2 SO BESONDERS MACHT.





in das Originalspiel neue Levels einbauen sollten. Aus Zeit- und Kostengründen entschieden wir uns dagegen. Wir ließen uns schließlich von M2 inspirieren – statt neue Inhalte zu erstellen, haben wir das, was bereits vorhanden war, neu vermischt.

Die Challenge-Levels in *MMLC* warpen den Spieler also nicht nur zwischen den verschiedenen Teilen der Serie, sie verleihen auch Kräfte und Fähigkeiten, die in bestimmten Teilen des Spiels eigentlich nicht zur Verfügung standen. Somit haben selbst die erfahrensten Speedrunner ein neues Spielzeug, mit dem sie nach Lust und Laune experimentieren können.

RG: Was ist eurer Meinung nach M2s größte Errungenschaft?

FC: Für mich ist das *Sega Ages: Phantasy Star*. M2 fand die perfekte Balance bei der Verbesserung des Gameplays für ein modernes Publikum, ohne das Original dabei wesentlich zu verändern. Die Änderungen, die M2 vorgenommen hat – eine Automapping-Funktion, reduzierte Zufallsbegegnungen, erhöhte Kampfboni, schnelleres Gehen – machen das Spiel schlichtweg besser. Ich habe das Remake durchgespielt, und es war das gleiche Spiel, das ich immer geliebt habe, es fühlte sich allerdings viel komfortabler an.

RG: Standet ihr schon jemals im direkten Wettbewerb mit M2?

FC: Ich bin der Meinung, dass wir nicht im geschäftlichen, sondern eher im kreativen Wettbewerb stehen. Manchmal sehen wir eine ihrer Ideen und denken uns: „Mensch, warum sind wir da nicht schon draufgekommen?" Dann setzen wir uns an den großen Tisch und hoffen, dass uns etwas einfällt, mit dem wir es ihnen quasi heimzahlen können.

MM: Ich denke da so wie Frank. Geschäftlich denke ich, dass wir eher mit M2 zusammenarbeiten würden als mit ihnen zu konkurrieren. Es gibt nur wenige Entwickler, die diese Art von Arbeit machen, und wir alle haben unseren eigenen Stil. Ich kann ein M2-Spiel herunterladen und es rein aus der Perspektive eines Konsumenten genießen.

RG: Könnt ihr euch vorstellen, in Zukunft einmal zusammenzuarbeiten?

MM: Ich weiß nicht, ob es logistisch sinnvoll ist, aber eine Zusammenarbeit würde ich nie ausschließen. Wir haben beide spezifische Stärken, die der andere nicht hat, und würden uns bestimmt gut ergänzen. Viele von uns hier haben einen redaktionellen Hintergrund, deshalb sehen wir unsere Arbeit als Teil eines „virtuellen Museums".

FC: Ich sage oft, dass wir keine Spiele machen, sondern Kunstbücher, die man am Fernseher spielt. Eine unserer großen Stärken ist es, unser Publikum über die Geschichte und den Kontext der Spiele aufzuklären. M2 hingegen zeichnet vor allem ihr technisches Geschick aus, mit dem sie es schaffen, ältere Spiele der großen Masse zugänglich zu machen.

Es wäre bestimmt interessant zu sehen, was passiert, wenn diese beiden Philosophien zusammenkämen. Vielleicht wären wir in einem ewigen Tauziehen, vielleicht würden wir uns aber auch sehr gut ergänzen!

> »Eine Zusammenarbeit würde ich nie ausschließen.«
>
> MIKE MIKA



» Frank Cifaldi ist großer Fan von *Phantasy Star*, einer der besten Konvertierungen von M2.



» [PS4] Die *Street Fighter Collection* bietet jede Menge Extras und Artwork.



» [PS4] Auch die Challenges in *Mega Man* wurden von *Monster World IV* inspiriert.



» [Dragon 32] Der Lichtbogen zwischen den Geschützen zeigt Schäden am Schiff an.



» [Dragon 32] Die Details der Raumschiffe wurden schön herausgearbeitet.



MAKING OF

3D SPACE WARS

Beim Wechsel von der „seriösen" Programmierung zur Spieleentwicklung suchte Steve Turner in den Arcades nach Inspiration. Er erzählt uns, wie er *Galaxian* mit seinem Debüt-Titel *3D Space Wars* in die dritte Dimension brachte.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** HEWSON CONSULTANTS
- » **ENTWICKLER:** STEVE TURNER
- » **JAHR:** 1983
- » **SYSTEM:** ZX SPECTRUM, DRAGON 32
- » **GENRE:** WELTRAUM-BALLERSPIEL

Anfang der 80er Jahre konnte man von der Spieleentwicklung bereits gut leben. Als Steve Turner das feststellte, schmiss er seinen alten Programmiererjob jedoch nicht gleich hin, sondern versuchte sich erst einmal in seiner Freizeit an der neuen Thematik.

Das erste Spieleprojekt des Programmierers war von den beliebten Münz-Spieleautomaten der frühen 80er Jahre beeinflusst. Doch einen wesentlichen Unterschied gab es – es sollte 3D-Grafik bieten. „In den Spielhallen spielte ich am liebsten Shoot-em-ups, deshalb waren Titel wie *Galaxian* meine Inspiration", erinnert sich Steve. „Ich dachte, es wäre besser, wenn die Aliens auf den Spieler zukommen würden, anstatt nur irgendwo über den Bildschirm zu fliegen. Auf den Heimcomputern gab es noch kaum 3D-Grafik, also würde mein Spiel damit auffallen."

So entstanden erst die Idee und dann der Programmcode zu *3D Space Wars*, bei dem wir im Cockpit eines Raumschiffs sitzen und auf Alien-Jagd gehen. „Um den 3D-Effekt wirklich überzeugend wirken zu lassen, hatte ich ein Cockpit gezeichnet, und Schüsse aus Laserkanonen, die in der Ferne immer kleiner wurden", erklärt uns Steve. „Außerdem wurden feindliche Raumschiffe immer größer, wenn sie näher kamen, und sie schossen ebenfalls Laserstrahlen, die dann wiederum größer wurden. Gewisse Aspekte habe ich mir bei *Star Trek* abgeschaut."

Auch bei den Schiffdesigns ließ sich Steve bei der bekannten SF-Serie inspirieren. „Mein erstes Raumschiff sah aus wie ein Zeppelin", lacht er. „Natürlich hat das so nicht funktioniert,



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

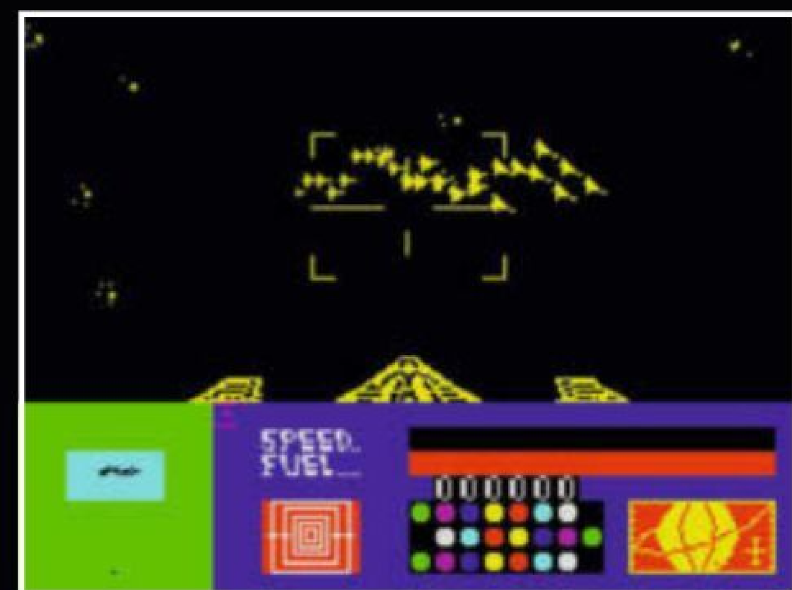
3D SPACE WARS
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DRAGON 32
JAHR: 1983

3D SEIDDAB ATTACK
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DRAGON 32
JAHR: 1984

3D LUNATTACK (SIEHE BILD)
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DRAGON 32, C64
JAHR: 1984



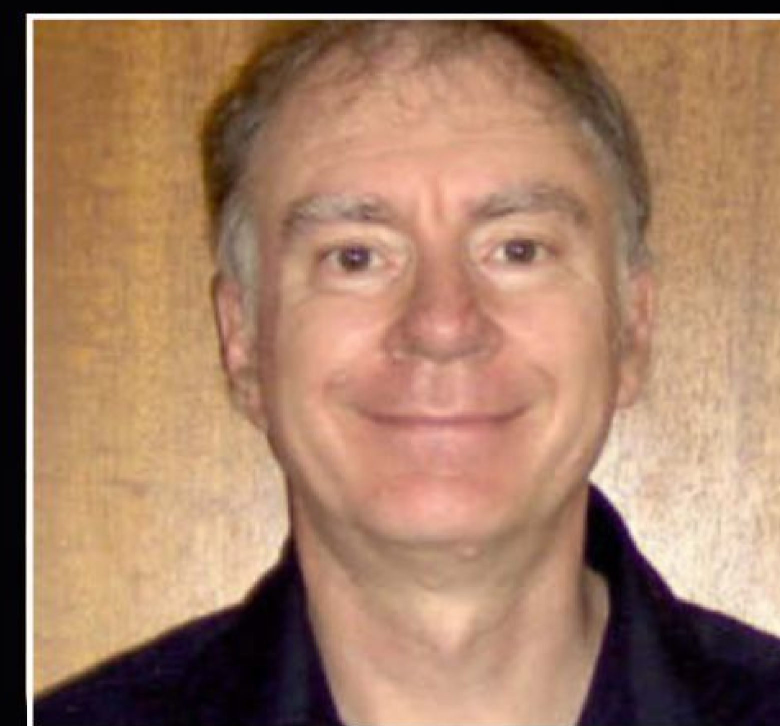
» [ZX Spectrum] Während eines Angriffs wird aus allen Rohren gefeuert.


» [ZX Spectrum] Das Spiel beginnt mit einem Großanfgriff.


» [ZX Spectrum] Viele Gegner sind Gift für die Lebensanzeige.



» [Dragon 32] Eine vierte Alien-Art wurden speziell für den Dragon designt.


» Steve Turner hatte mit *3D Space Wars* einen tollen Einstand.

darum habe ich wieder bei *Star Trek* nachgeschaut. Die Schiffe der Klingonen haben mir gut gefallen, also habe ich versucht, die Raumschiffe in diese Richtung zu konstruieren."

Nachdem Steve die Gegner für sein Spiel entworfen hatte, definierte er als Nächstes deren Angriffsmanöver. Er kämpfte vor allem mit dem begrenzten Speicher, der ihm zur Verfügung stand. „Ich habe die Bewegungen der Schiffe an ihre Größe angepasst", verrät er uns. „Die erste Welle sollte frontal auf den Spieler zufliegen und dann seitlich abdrehen. Aber weil es ein 16-KB-Spiel war, hatte ich einfach keinen Platz für viel Grafik, also musste ich alles auf ein Minimum reduzieren."

Selbst die Manövrierfähigkeit des Schiffs des Spielers war durch den begrenzten Speicher stark eingeschränkt. Steve erlaubte dem Spieler nur, zu bremsen und zu beschleunigen. „Das war notwendig, denn man konnte das Schiff nicht steuern. Ich wollte aber kein starres Flugerlebnis, deshalb fügte ich die Geschwindigkeitskontrollen hinzu."

Steve entwarf auch eine Treibstoffanzeige, die sich bei Höchstgeschwindigkeit immer weiter leerte und durch gegnerische Treffer noch zusätzlich abnahm. „Im Grunde genommen war der Treibstoffvorrat gleichzeitig die Lebensenergie", erläutert Steve. „Ich wollte nämlich nicht, dass der Spieler auf zu viele Anzeigen achten musste, er sollte alles Wichtige sofort erkennen."

3D Space Wars verkaufte sich so gut, dass Steve danach einen Mitarbeiter einstellen konnte – jemanden, von dem wohl jeder Retro-Fan schon gehört hat. „Ich gab Andrew Braybrook den Auftrag, das Spiel für den Dragon zu konvertieren. Dieser konnte deutlich mehr Bilder pro Sekunde darstellen. Andrew nutzte zwar nur den hochauflösenden Zwei-Farben-Modus, aber dafür war die Grafik sehr hübsch anzusehen."

Im Vergleich sieht er Andrews Version als die bessere an. „Ich hätte mir auch gewünscht, ordentliche Explosionen in meinem Spiel zu haben, aber ich war von der Speicherkapazität einfach zu sehr eingeschränkt. Abgesehen davon bin ich sehr mit meinem ersten Spiel zufrieden." ✱

SPECTRUM VS. DRAGON



ZX Spectrum

Das farbenfrohe Cockpit des Originals von Steve Turner ist in einer monochromen Umgebung platziert, diese Farbtöne ändern sich mit dem jeweiligen Level. Die Spielgeschwindigkeit stottert zum Anfang eines Levels, da erst die Massen an Alienschiffen geladen werden müssen. Sounds gibt es nur für die Laserschüsse, die sich stimmig anhören.



Dragon 32

Andrew Braybrook blieb spielerisch dem Original treu, verbesserte es aber an etlichen Stellen. Er fügte ein hübsches Intro hinzu, das auch gleich demonstriert, wie viel schneller die Konvertierung im Vergleich mit dem Original ist. Statt der ursprünglichen drei gibt es nun vier Alienschiffe mit deutlich mehr Details, auch der Sound ist klarer. Das einzig Negative ist die Darstellung in Schwarz und Weiß.

HISTORIE

RollerCoaster Tycoon



CHRIS SAWYER SCHAFFTE ES, MIT SEINEN AUFBAUSPIELEN IN DIE A-LIGA AUFZUSTEIGEN, HEUTE GEHÖREN SEINE TITEL ZU DEN KLASSIKERN. SEINE WOHL BELIEBTESTE SERIE HAT EBENSO HÖHEN UND TIEFEN DURCHLEBT WIE DIE NAMENSGEBENDEN ACHTERBAHNEN.

Für manche ist es der blanke Horror, andere können nicht genug davon bekommen – eine Achterbahn lässt wohl niemanden kalt, der damit fährt. Auch deren spielerischer Bau ist Hunderttausenden eine beliebte Freizeitbeschäftigung – Vergnügungsparks zu bauen und zu betreiben ist fester Bestandteil des Aufbau-Genres. Wohl kaum ein Titel weckt so viel Vorfreude wie einer aus der Originalserie *RollerCoaster Tycoon*. Wir haben mit Chris Sawyer über die Entwicklung seines Klassikers gesprochen.

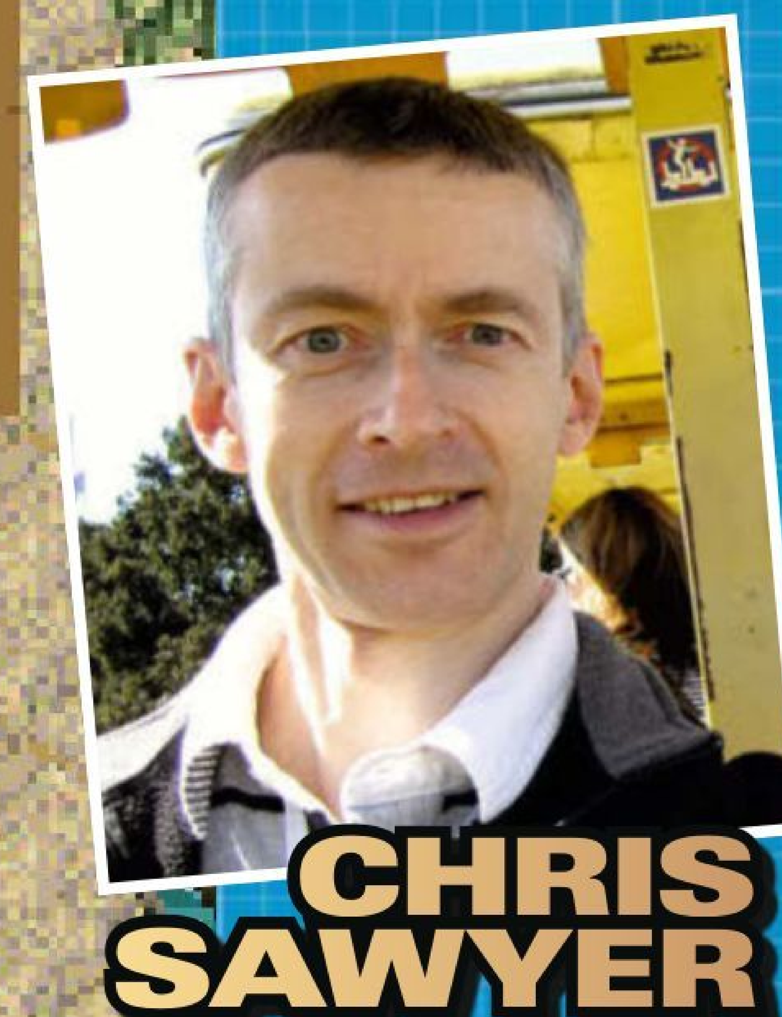
„Ich habe damals an *Transport Tycoon 2* gearbeitet und tat mich schwer, neue Features zu finden", beginnt Chris. „Eine Fortsetzung zu machen war sicherlich sinnvoll, aber die geplanten Verbesserungen im Vergleich zu *Transport Tycoon Deluxe* waren nicht weitreichend genug. Die damalige Hardware war nicht stark genug, um unseren Ansprüchen an einen echten Nachfolger gerecht zu werden."

Chris hatte zu diesem Zeitpunkt bereits viel Erfahrung mit dem Genre, schließlich waren es seine Spiele, die den Begriff „Tycoon" hervorgebracht haben. „Zur gleichen Zeit entwickelte ich ein großes Interesse an Achterbahnen, empfand eine tiefe Faszination für deren Design und Technik. Und ich hatte natürlich *Theme Park* gespielt, das die Achterbahnen bereits grob simulierte."

Für Chris war die Arbeit an einem solchen Konzept eine willkommene Ablenkung. Zum einen konnte er sich so mit seinem neuen Steckenpferd beschäftigen, zum anderen half ihm die Recherche dabei, seine eigene Angst vor Achterbahnfahrten zu überwinden. „Glücklicherweise war *Transport Tycoon Deluxe* so erfolgreich, dass ich es mir erlauben konnte, eine Auszeit zu nehmen und die geplante Fortsetzung zu verschieben."

Zu Beginn fügte Chris der *Transport Tycoon*-Engine Achterbahnen hinzu, es gab keinerlei Planung oder gar ein vollständiges Design. „Ich habe mich zuerst nur mit den technischen Aspekten beschäftigt, die mich interessierten, von da an wuchs das Spiel ganz natürlich. Einen Großteil der ▶

» [PC] Wenn der Park gut läuft, kann man sich stolz zurücklehnen.



CHRIS SAWYER



JONNY WATTS



» [PC] Manche konstruierten Achterbahnen, andere legten lieber Gärten an.

DER PERFEKTE PARK

SO BEKOMMT IHR DIE KASSEN ZUM KLINGELN.

DER PREIS MUSS STIMMEN

Der eigentliche Algorithmus ist ziemlich komplex. Als Faustregel gilt: 50 Cent unterhalb des Intensity-Ratings ergibt den höchsten Profit.

GRUNDBEDÜRFNISSE

Toiletten, Getränke- und Essensstände sollten gleichmäßig verteilt werden. Zentrale Fressmeilen sind schlecht.

ALLEINUNTERHALTER

Entertainer sind sehr wertvoll. Am besten platziert man sie an Attraktionen mit langen Warteschlangen und am Ausgang.

HIER GEHT'S (AUCH) LANG

Sobald der Park eine gewisse Größe erreicht hat, werden mehrere Wege benötigt, um die Menschenmassen besser zu verteilen.





SCHAU MAL DA

Deko-Gegenstände hübschen den Park auf und verbreiten unter den Besuchern eine angenehme Atmosphäre.

MIKROMANAGEMENT

Handwerker und andere Angestellte sind für den Park wichtig, müssen aber regelmäßig kontrolliert werden, sonst wandern sie verträumt in der Gegend herum.

SICHERHEIT PRODUZIEREN

Wachleute halten die Lausbuben in Schach, die sonst gerne mal Bänke, Lampen oder Mülleimer demolieren.

NICHT SO SCHNELL

Nicht alle Gäste möchten sich nach ihrer Fahrt ihr Mittagessen nochmal durch den Kopf gehen lassen. Eine ruhige Fahrt bietet eine schöne Alternative.

» AM ANFANG GAB ES KEINE PLANUNG ODER GAR EIN VOLLSTÄNDIGES DESIGN. « CHRIS SAWYER

Anfangszeit verbrachte ich damit, ein Daten- und Anzeigesystem zu entwickeln, das es ermöglicht, einfache Achterbahnen zu bauen."

Als ersten Schritt wollte Chris erst mal sicherstellen, dass die Achterbahnen überzeugend wirkten. „Sie mussten nicht zwangsläufig realistisch sein, aber zumindest den richtigen Eindruck von Geschwindigkeit und Beschleunigung vermitteln. Aber nicht nur die Fahrzeuge waren wichtig, sondern auch die Achterbahnen an sich. Ich experimentierte mit einer Stahl- und einer Holzkonstruktion und fand es wichtig, dass die Spieler verschiedene Stärken und Schwächen der Achterbahnen nutzen mussten."

Zu diesem Zeitpunkt hatten Spiele wie *Theme Park* und *Sid Meier's Railroad Tycoon* bereits Standards geschaffen, die in Management-Simulationen nicht mehr fehlen durften. „Der Business-Teil solcher Spiele hat mich nie so interessiert", gesteht uns Chris. „Was mir immer sehr gut gefiel, war der Aufbau und das Tüfteln, bis alles einwandfrei funktionierte. Ich wollte ein einfacheres Spiel als diese Business-Strategiespiele, die mich zu sehr an echte Arbeit erinnerten."

Auch die Grafik wollte er nicht unnötig verkomplizieren. Sowohl *SimCity 2000* als auch die Strategiespiele von Sid Meier und nicht zuletzt sein eigenes *Transport Tycoon* waren gerade deshalb so beliebt, weil sie eine übersichtliche Isometrie-Ansicht hatten. „Isometrisches 3D war damals klar auf dem Vormarsch", erinnert sich Chris. „Ich dachte mir, dass ein Spiel wie *Theme Park* mit einer detaillierten Iso-Darstellung super aussehen würde. Ich habe damals in einem Artikel gelesen, dass sich Bullfrog gegen diese Perspektive-Ansicht entschieden hatte, weil sie damit zu viele Probleme hatten. Das hat mich natürlich extra motiviert."

Es war jedoch nicht nur die Grafik, sondern das Zusammenspiel mehrerer Faktoren, die *RollerCoaster Tycoon* zu einem so legendären Spiel werden ließen: Grafik, Musik, das charakteristische Lachen, das durch den Park schallte. Den Fans unter euch werden schon die Screenshots reichen, um sich an all die Sounds im Spiel erinnern zu können.

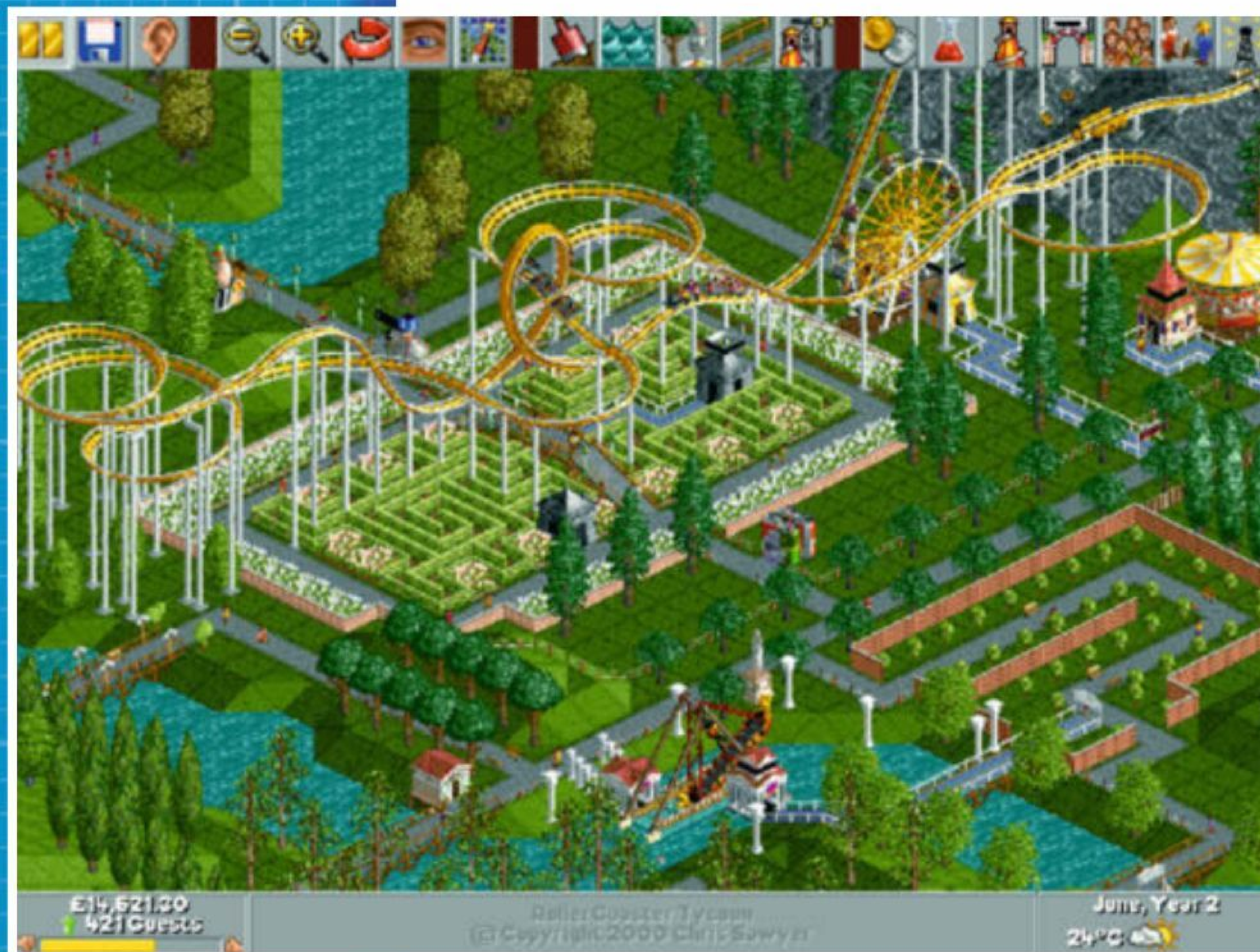
„Einen Teil der Audioaufnahmen habe ich selbst gemacht", erinnert sich Chris. „Leider waren die Ergebnisse trotz guter Ausrüstung enttäuschend, und nur ein paar der Samples fanden dann Verwendung. Allister Brimble, der für den Audioteil des Spiels verantwortlich war, konnte die Samples so bearbeiten, dass sie ihren Weg ins Spiel fanden. Dabei handelte es sich meistens um wiederkehrende Sounds, wie die Fahrgeräusche der Achterbahnen."

Irgendwann wurde aus dem Nebenprojekt ein eigenständiges Spiel. Obwohl Chris stolz auf seinen virtuellen Vergnügungspark war, konnte er sich nicht vorstellen, dass er auf großes Interesse stoßen würde. „Ich hatte schon das Gefühl, dass die Entwicklung keine Zeitverschwendung war. Die wenigen Testspieler, die es bereits gespielt hatten, gaben uns durchweg positive Rückmeldungen. Dennoch hatten wir die Erwartung, dass sich das Spiel nicht gut verkaufen würde, weil es so ein Nischenprodukt war."

» [PC] Das Interface wurde anfangs als zu unübersichtlich kritisiert.



» [PC] Eine perfekte Achterbahn sollte interessant und aufregend, aber nicht zu extrem sein.





» [PC] Mit dem umfangreichen Editor waren der Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

RollerCoaster Tycoon

NOCH NICHT GENUG

PARKMANAGEMENT HAT VIELE GESICHTER.



ZOO TYCOON

Microsoft brachte zwei Zoo-Spiele auf den PC-Markt. Neben der Zufriedenheit der Gäste liegt das Hauptaugenmerk auf artgerechten Gehegen, damit die Tiere glücklich und gesund bleiben.



JURASSIC WORLD EVOLUTION

Frontier Games nutzte ihre Erfahrung mit dem Genre dazu, eine alte Filmlizenz wiederzubeleben. Auch andere Studios haben diesen Weg versucht, allerdings ist die Umsetzung keinem so gut gelungen wie Frontier.



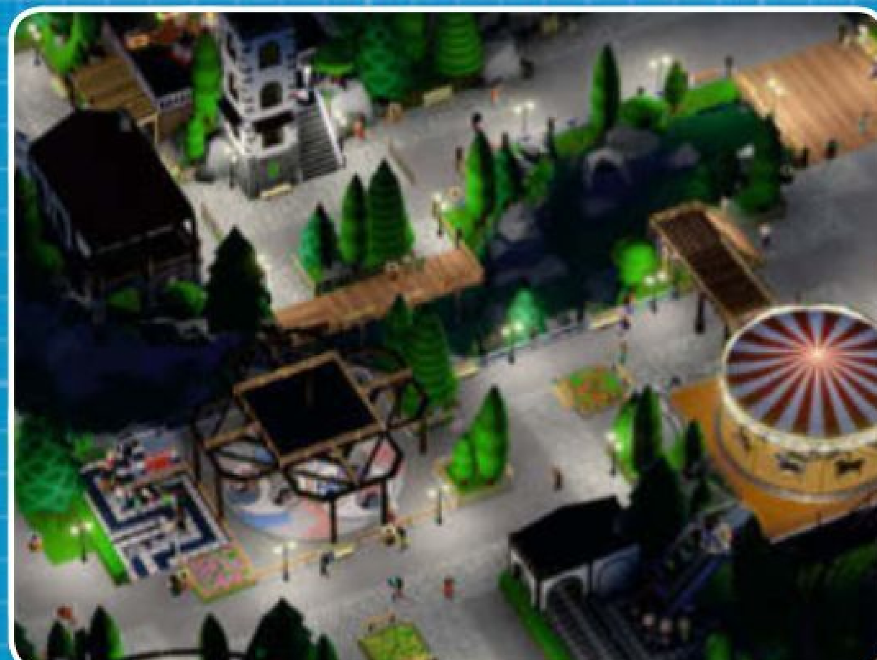
TRANSPORT TYCOON

Man merkt deutlich die Nähe zwischen Chris Sawyers erstem Spiel und *RollerCoaster Tycoon*. Das Original spielt sich etwas offener, was daran liegt, dass es nicht so viele Szenarien hat. Inzwischen gibt es sogar eine Open-Source-Version namens *OpenTTD*, die den Klassiker würdig vertritt.



THE MOVIES

Auch Filmstudios brauchen einen Manager! *The Movies* war eine herrlich satirische Inszenierung der Filmindustrie, die leider nicht so erfolgreich war, wie es das Aufbauspiel von Lionhead verdient gehabt hätte.



PARKITECT

Planet Coaster ist der moderne Klassenprimus der Themenparks. Wer aber eher etwas nostalgisch angehaucht ist, findet bei *Parkitect* eine Variante, die das alte *RollerCoaster*-Prinzip aufgreift und sogar noch ein wenig verbessert.

Da täuschte sich Chris allerdings: *RollerCoaster Tycoon* wurde ein voller Erfolg. Im März 1999 wurde es von Hasbro Interactive auf den Markt gebracht und entwickelte sich zum bestverkauften Spiel des Jahres. Der Erfolg hielt zwei Jahre an, der Überraschungshit musste sich letztendlich nur den *Sims* geschlagen geben.

„Wir stellten recht früh fest, dass wir ein riesiges Publikum bedienten: Mädchen und Jungs, Frauen und Männer, Menschen jeglichen Alters. Und die Leute konnten das Spiel je nach ihrer Vorliebe nutzen. Manche liebten es, schöne Gartenanlagen und Wege zu schaffen, andere stürzten sich auf den Achterbahn-Editor und versuchten, das ultimative Fahrgeschäft zu bauen."

Nach dem überraschenden Erfolg erschienen schnell zwei Erweiterungen. Im Jahr 2000 respektive 2001 fügten *Added Attractions* und *Loopy* *Landscapes* dem Hauptprogramm neue Achterbahnen und Deko-Objekte hinzu. Währenddessen war schon ein Nachfolger in der Entwicklung.

„Die Entscheidung für Teil 2 fiel recht schnell, nachdem klar war, dass die Fans das Spiel und die Erweiterungen liebten", fährt Chris fort. „Mein Wunschzettel war voller Dinge, die es nicht in den ersten Teil geschafft hatten, und es gab ein paar Bereiche, die ich komplett überarbeiten wollte. Die Arbeit daran hat mir immer noch viel Spaß gemacht, also war es logisch, einen Nachfolger zu entwickeln."

Während Chris bei *Transport Tycoon 2* dadurch gehemmt wurde, dass die nötige Hardware-Leistung fehlte, fielen ihm bei *RollerCoaster Tycoon* etliche Dinge ein, die er dem Spiel hinzufügen konnte: „Ich wollte vor allem die Game Engine verbessern, beispielsweise die Beschränkung auf-

» [PC] Der verbesserte Nachfolger blieb *RCT* treu, kam aber mit einigen Verbesserungen.




» [PC] *RollerCoaster Tycoon 2* erfreute seine Fans mit einer großen Auswahl an Deko-Objekten.

heben, dass Deko-Elemente bodengebunden sein mussten. Aber vor allem wollte ich das Spiel größer machen und es den Spielern erlauben, kreativer zu sein: eine größere Auswahl an Achterbahnen und Landschaften, mehr Optionen, die Fahrgeschäfte zu personalisieren und die Szenerien stimmig zu gestalten."

Im Oktober 2002 erschien *RollerCoaster Tycoon 2*, das sogar noch erfolgreicher war als der Vorgänger. Über 7 Millionen Mal verkaufte sich der Titel, auch wenn etliche Kritiker der Meinung waren, dass das Spiel den Sprung zu echter 3D-Grafik hätte machen müssen. Chris aber hatte seine Pläne umgesetzt und konnte, da mittlerweile die Hardware einen Sprung gemacht hatte, zu *Transport Tycoon* zurückkehren. Oder zumindest ein wenig: Sein neues Projekt *Locomotion* war kein direkter Nachfolger.

Doch das bedeutete nicht das Ende der Achterbahn-Fahrt. Der erste Schritt bestand darin, zwei weitere Add-ons zu veröffentlichen. Diese Aufgabe gab Chris an zwei alte Freunde und Kollegen ab, mit denen er bereits zusammengearbeitet hatte. „Wir kennen uns schon ewig", bestätigt Jonny Watts, COO von Frontier Developments. „Chris hat damals mit David Braben eine Menge Spiele für den PC konvertiert, sie haben auch an *Frontier: Elite 2* gearbeitet. Wir waren also schon befreundet, bevor er an *RollerCoaster Tycoon* gearbeitet hat."

Für Jonny war das Angebot ein Traum. „Ich bin in Liverpool aufgewachsen und so oft wie möglich nach Blackpool gefahren, um dort Achterbahn zu fahren. Ich war ein großer Fan von *RollerCoaster Tycoon*, und als Chris zu uns kam, um mit uns über das Projekt zu sprechen, konnte ich ihn vielleicht auch mit meinem Fachwissen überzeugen."

Neben der Konvertierung auf die Xbox wurden Jonny und das Team von Frontier mit der Konzeption von zwei Erweiterungen für das Spiel beauftragt. Sie waren bestrebt, den hohen Anforderungen von Chris gerecht zu werden. „Er erwartete nur das Beste", sagt Jonny über den Input, den Chris damals gab. „Er wollte sicherstellen, dass wir viel Energie in das Projekt steckten, um die bestmögliche Qualität zu erhalten. Auch wenn das Spiel nur iso- ▶

HÖHER, SCHNELLER, WEITER

WELCHE FAHRGESCHÄFTE SIND DIE BESTEN?

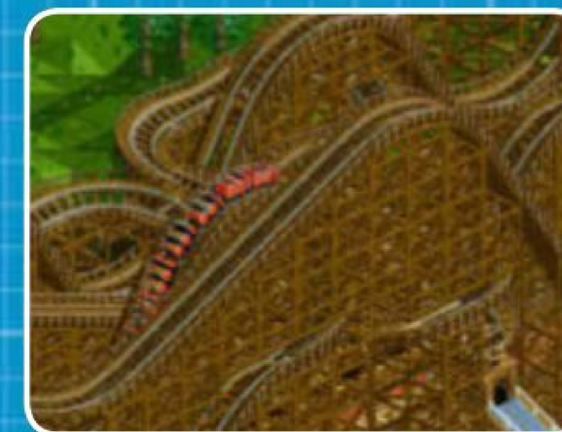


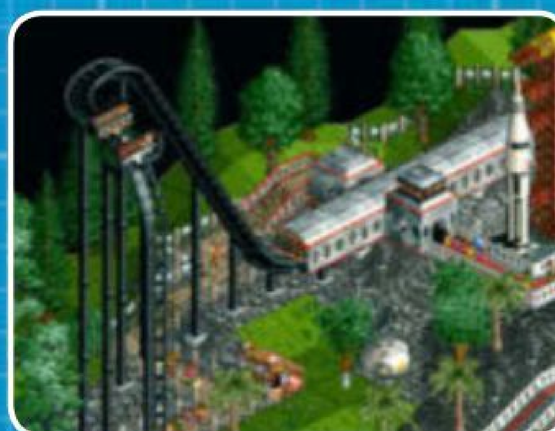
CORKSCREW

Der klassische Looping ist ein Einsteigermodell, aber die Form eines Korkenziehers ermöglicht vielfältige Designs. Aufgrund der Form kann die lange Liftkette entfallen, was schnelle, spannende Fahrten und hohe Umsätze bedeutet.

WOODEN

Das hölzerne Modell gehört zu den einfacheren Fahrgeschäften. Die Konstruktion ist starr und langlebig, sodass jeder Gast eine entspannte Fahrt genießen kann. Natürlich nur, solange man es mit der Geschwindigkeit nicht übertreibt!





VERTICAL DROP

Richtige Achterbahnfans waren sicher schon im Vergnügungspark Alton Tower und sind dort mit der „Oblivion" gefahren. Diese Bahn gilt weithin als Vorbild für den Vertical Drop. Aufgrund der Bauweise kommt automatisch Spannung auf, es wird also nicht viel Planung benötigt.

WOODEN WILD MINE

Hier läuft man schnell Gefahr, eine Achterbahn zu konstruieren, die zu schnell, zu steil und zu wild ist. Wenn man aber moderat an die Sache herangeht, kann man seinen Gästen auf engstem Raum eine tolle Achterbahn anbieten.





STEEL TWISTED

Hier kann man sich voll austoben. Die vielen Schräglagen und das verwinkelte Design bieten eine Fülle von Möglichkeiten, Nervenkitzel zu erzeugen. Man kann hier einiges an Zeit investieren, deshalb ist es sinnvoll, vor dem Bau bereits konstantes Einkommen zu haben.

HYPERCOASTER

Der Hypercoaster wurde für wahnwitzige Höhen und Geschwindigkeiten entwickelt. Er basiert auf dem „Big One" des Freizeitparks Blackpool Pleasure Beach. Diese Achterbahnen nehmen viel Platz in Anspruch, bieten dafür aber eine hochpreisige Attraktion.





» [PC] Auch wenn das Spiel komplett in 3D ist, nutzt *RCT 3* den gleichen Aufbaumodus wie seine Vorgänger.

metrisch dargestellt wurde, war es eine komplizierte, anspruchsvolle Arbeit. Das Platzieren der Achterbahnen in einer stimmungsvollen Szenerie war knifflig."

Da Frontier auf ein solides Grundkonzept zurückgreifen konnte, hatten sie die Möglichkeit, sich auf andere Aspekte des Spiels zu konzentrieren. Dabei ging es vor allem um die optische Stimmigkeit und die Möglichkeit, große Parks erstellen zu können. „Ich habe selbst viel Zeit in Freizeitparks verbracht, das Layout und die Ästhetik dieser Parks haben mich immer fasziniert. Was mir an *Wacky Worlds* und *Time Twister* besonders gut gefallen hat, war, dass wir all diese verschiedenen Welten schaffen konnten. Wir nutzten 3D-Vorlagen und renderten sie in Pixelgrafik. Ich glaube, Chris hat unsere Arbeit sehr gefallen."

Nach den zwei Erweiterungen und *Locomotion* entschied sich Chris dazu, sich aus der Aufbauspiel-Branche zurückzuziehen. Die Entwicklung neuer Spiele fing an, über den Rahmen eines Ein-Mann-Teams hinauszuwachsen, zudem fand er Gefallen an actionreicheren 3D-Spielen. Mehr noch: Er hatte alle Ziele erreicht, die er sich selbst gesetzt hatte. Er wollte nicht stumpf an neuen Erweiterungen arbeiten, nur um jedes Jahr das gleiche Prinzip neu zu verpacken. So suchte er sich ein Entwicklerstudio, das die *RollerCoaster Tycoon*-Lizenz in seinem Sinne weiterführen sollte.

Am Schluss erhielt Atari den Zuschlag, die für den dritten Teil endlich auf 3D setzen wollten. Programmiert wurde er aber von Frontier: „Wir haben es geschafft, sein Vertrauen zu gewinnen", freut sich Jonny. „Wir haben die Erweiterungen gemacht und uns an alles gehalten, was Chris von uns verlangt hat. Ich denke, dass er uns deshalb empfohlen hat. Wir haben Tausende Stunden in *RollerCoaster Tycoon* investiert, und am Ende konnte er sich darauf verlassen, dass wir seine Vision fortführen werden."

Der Wechsel zu 3D war eine natürliche Weiterentwicklung, die auch eine Reihe von Änderungen mit sich brachte. Einige davon kamen bei den Fans sehr gut an, etwa die Möglichkeit, aus der Ich-Perspektive mitfahren zu können. Andere waren jedoch kontrovers, darunter Änderungen an der Benutzeroberfläche.

„Es ging nicht darum, das Rad neu zu erfinden, sondern es irgendwie zu schaffen, dass das Spiel in einer 3D-Umgebung gut funktioniert", rechtfertigt sich Jonny. „Wir wollten an der ursprünglichen Erfolgsformel so wenig wie möglich ändern. Meine Aufgabe war es, sicherzustellen, dass nur Inhalte ausgeliefert wurden, die Chris gefallen würden. Ich denke, wir haben dieses Ziel gut umgesetzt, denn als er uns besuchte, war er voll des Lobes und ganz aufgeregt, die Achterbahnen aus verschiedenen Perspektiven sehen zu können."

Die physikalische Simulation im Hintergrund war der des Vorgängers sehr ähnlich. Zusätzlich konnte Frontier mit ihrer 3D-Expertise punkten, bei grundsätzlich gleichem Spielinhalt. Dieser Mix war überaus erfolgreich, so wurde der dritte Teil der Serie schnell zum Kassenschlager und sogar noch erfolgreicher als seine Vorgänger.

Trotzdem zog sich Chris nach der Veröffentlichung von *RollerCoaster Tycoon 3* komplett aus der Branche zurück. „Ich hatte damals keine Motivation mehr, weiter in der Spieleindustrie zu arbeiten", erinnert er sich. „Der Stil der modernen Spiele konnte mich nicht begeistern, zudem befand ich mich in einem längeren Streit mit dem Publisher. Es war schwer für mich, mich auf eine neue Aufgabe zu konzentrieren."

Dieser Streit mit Atari bezog sich auf deren eiserne Politik, mit der sie über ihre Lizenzen verfügten und die nicht nur Chris von der Serie entfremdete. Unbezahlte Lizenzgebühren, Klagen und Streit darüber, wer an dem Spiel arbeiten durfte, führten zu einer sehr schwachen 3DS-Konvertierung. Gepaart mit einem abflachenden Interesse an *Tycoon*-Spielen und den zurückgehenden Verkaufszahlen verlor die Serie ihre Zugkraft.

Das hätte das Ende der Geschichte sein können, aber als Indie- und Kickstarterspiele vielen angestaubten Genres wieder Leben einhauchten, profitierte auch *RollerCoaster Tycoon* von dieser Entwicklung. Denn im Bereich des Mobile Gaming stieg das Interesse an Aufbauspielen, sodass Atari die alte Lizenz bald wieder reaktivierte. 2014 erschien *RollerCoaster Tycoon 4 Mobile*.

Dabei handelte es sich zwar angeblich um einen direkten Nachfolger, doch der fühlte sich überhaupt nicht so an: Atari hatte die Marke in eine Social App nach schlimmsten *Farmville*-Vorbild gezwängt, was bei den Fans erwartungsgemäß

KUNDENSERVICE

... WIRD HIER KLEINGESCHRIEBEN!



ERFRISCHUNG

Die Gäste beschweren sich über die Preise, müssen sich ständig übergeben und nerven einfach nur? Eine Abkühlung im Wasser hat noch niemandem geschadet.



KEIN EINGANG

Ihren Müll werfen sie überall hin, aber das No Entry-Schild wird eisern befolgt. Auf den endlosen Wegen können die Gäste über ihr Fehlverhalten nachdenken.



BESTES ENTERTAINMENT

Die Entertainer im Park sind kurzzeitig ganz nett. Privatvorstellungen, denen man nicht entkommen kann, müssen irgendwann die Hölle sein.



DURST?

Platziert überall Getränkeverkäufer. Die dazugehörige Toilette ist am anderen Ende des Parks. Auf einem Berg. Und kostet 10 $ Eintritt.

» MEINE AUFGABE WAR ES, SICHERZUSTELLEN, DASS NUR INHALTE AUSGELIEFERT WURDEN, DIE CHRIS GEFALLEN WÜRDEN. «
JONNY WATTS

schlecht ankam. 2015 versuchte Atari, die Wogen zu glätten, und brachte eine mobile Version von *RollerCoaster Tycoon 3* auf den Markt. 2016 kehrte Chris Sawyer dann selbst zurück, um seine ersten beiden Spiele für Mobilplattformen zu konvertieren.

2016 erschienen jedoch auch *RollerCoaster Tycoon Touch* und *RollerCoaster Tycoon World*. Das erste war eine 3D-Nachbildung des vorherigen Free-to-play-Titels, der deutlich hinter den Erwartungen zurückblieb. Die noch größere Enttäuschung war *World*, eine reine PC-Version, die als neue Interpretation der klassischen Simulation angepriesen wurde. Das Spiel war gekennzeichnet durch eine große Zahl von Bugs und schlechte Performance.

Es ist aber noch nicht aller Tage Abend. „Wir hatten mit unserer Eigenproduktion *Planet Coaster* die Möglichkeit, zu unseren alten Prinzipien zurückzukehren", freut sich Jonny. „Der Bezug zu *RollerCoaster Tycoon* ist deutlich zu sehen. Tatsächlich hieß *Planet Coaster* anfänglich *Coaster Park Tycoon*."

Wird das Genre auch in Zukunft noch relevant sein? „Ich kenne kaum jemanden, der nicht gerne in einen Vergnügungspark geht", antwortet Jonny darauf. „Sie sind wundervolle Orte, an denen man sich zurückziehen kann, um den grauen Alltag zu vergessen. Wenn man es schafft, ein Spiel auf dieser Basis zu erschaffen, mit den heutigen Möglichkeiten wie beispielsweise VR, dann kann daraus wieder etwas sehr Großes entstehen. Chris hat uns damals gezeigt, um was es geht. Und das Prinzip gilt auch heute noch!" *



» [PC] *Planet Coaster* ist zwar keine Originallizenz, trotzdem fängt es das Spielprinzip schön ein.



» [iOS] Beide Originaltitel laufen auf den mobilen Geräten, der Touchscreen funktioniert einwandfrei.

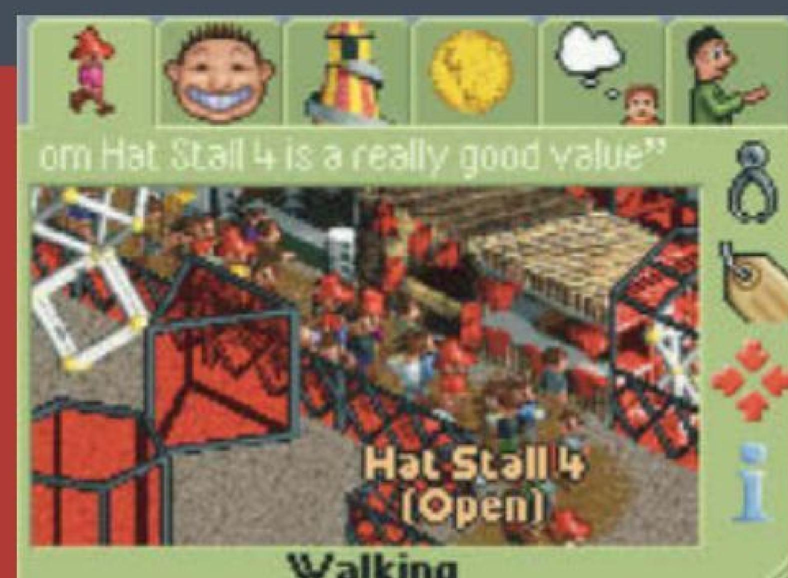


» [iOS] *RollerCoaster Tycoon Touch* hatte etwas mehr Spieltiefe, verkaufte sich aber nicht so gut wie das Original.



RICHTIG ÜBEL

Baut eine Achterbahn, die selbst für die härtesten Gäste zu viel ist. Das kleine Plateau am Ende der Bahn wird natürlich nie gereinigt.



WERBEGESCHENKE

Die Besucher können Gratisangebote natürlich nicht ausschlagen. Gierig decken sie sich ein, bis sie nur noch zweibeinige Werbeträger sind.



KEIN ENDE IN SICHT

Irrgärten müssen nicht logisch aufgebaut sein. Besonders nervige Gäste können hier reingeworfen werden, wo sie bis an ihr Lebensende umherirren.



TÜV SAGT NEIN

Die Fahrgeschäfte müssen nicht auf Tauglichkeit überprüft werden. Die ersten Gäste fliegen gerne mal aus Kurven oder stürzen von gewaltigen Höhen.

EXPERTENWISSEN

URBAN STRIKE

Wir lassen die Rotoren noch einmal drehen und blicken zurück auf den letzten Teil der *Strike*-Serie auf dem 16-Bit-Mega-Drive.



FLAK



SOLDAT



ZIVILISTEN

Nach erfolgreichen Feldzügen in der Wüste (1992) und im Dschungel (1993) schickten John Manley und Mike Posehn 1994 ihre Kampfhubschrauber ins Wohngebiet. Wie der Name schon sagt, erlebten die Spieler in *Urban Strike* eine Städtetour in den USA, mit Zwischenstopps in San Francisco, New York und Las Vegas.

Der aus *Jungle Strike* bekannte Bösewicht Carlos Ortega gibt sich erneut die zweifelhafte Ehre, diesmal unter dem Namen H.R. Malone. Der Multimillionär will die Vereinigten Staaten unter seine Kontrolle bringen, weshalb er eine Geheimwaffe bauen lässt. Die Aufgabe des Spielers ist es, Malone und den Bau der Geheimwaffe zu stoppen.

Wie bereits die beiden Vorgänger ist *Urban Strike* ein isometrischer Shooter mit einem kleinen Taktikanteil. In jeder Mission bewegt sich der Spieler in einer offenen Spielwelt und muss eine Reihe von Missionen erfüllen. Mal sollen Zivilisten gerettet, feindliche Stellungen zerstört oder wichtige Gegenstände mit dem Hubschrauber abgeholt werden. Diese Missionen können in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet werden.

Die Schwierigkeit besteht nun darin, die optimale Route zwischen den Missionen zu finden. Die Treibstoffanzeige muss im Auge behalten werden, zudem ist es sinnvoll, vor einer Mission mit Feuergefechten noch einmal Munition zu laden. Außerdem ist es wichtig, einen Copiloten auszuwählen. Die Standardpiloten unterscheiden sich nicht großartig in ihren Fähigkeiten. Vom Spieler befreite Piloten hingegen bringen eine deutlich höhere Feuerrate und Genauigkeit.

Unser Kampfhubschrauber Mohican ist zwar nur schwach gepanzert, dafür aber agil und mit durchschlagskräftigen Waffen ausgestattet, etwa Bordkanone, Hydra oder Hellfire-Raketen. Die Bordkanone ist ideal gegen feindliche Soldaten. Flugabwehr-Stellungen, gepanzerte Fahrzeuge oder Flugzeuge benötigen deutlich mehr Feuerkraft, sprich: Raketen. In manchen Missionen lässt sich auch ein Blackhawk-Helikopter auswählen. Dieser hält mehr aus, ist aber deutlich schwerfälliger und kann keine Hellfire-Raketen mitführen.

In der dritten Mission, in Mexiko, dürfen wir zudem ein gepanzertes Fahrzeug lenken, den Prototyp GAV. Diese Boden- ▶

SEHENSWÜRDIGKEITEN

URBAN STRIKE HAT VIELE POSTKARTEN-MOTIVE ZU BIETEN.

HAWAII

Kein schwieriger, aber dafür ein sehr hübscher Level. Die Missionen sind abwechslungsreich, es müssen getarnte Schiffe und eine Brücke zerstört werden. Am Ende lässt man sogar eine Bombe auf einen Wald fallen, um eine Rettung durchzuführen.

MG-NEST-SOLDAT





MEXICO

Hier darf zum ersten Mal das GAV gefahren werden, was eine Neuheit in der Serie darstellt. Der Level endet mit der spektakulären Explosion einer Fabrik.





NEW YORK

Die detaillierte Darstellung der New Yorker Skyline ist eindrucksvoll. Während des Levels fliegt man an den Türmen des World Trade Centers vorbei, die stark beschädigt sind.



ZERSTÖRER

LAS VEGAS

In der Nacht bewirkt das Neonlicht einen schönen Effekt, wenn man durch die Straßen fliegt. Aber man sollte sich nicht zu sehr ablenken lassen, denn hier lauern einige Gegner im Dunkeln.

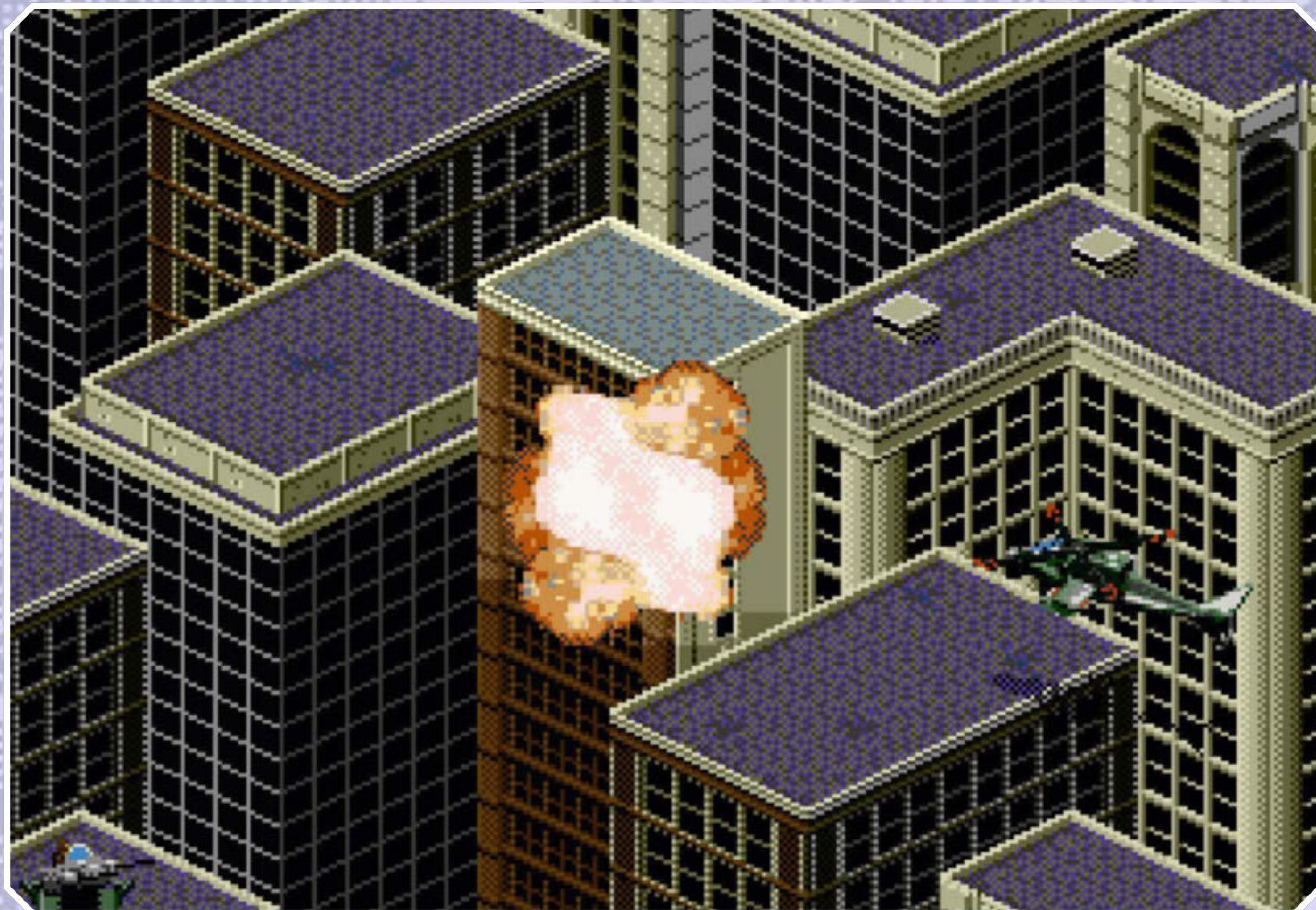


SENKRECHTSTARTER

BAJA ÖLTÜRME

Auf dieser Map finden sich ein russisches U-Boot, ein sinkendes Kreuzfahrtschiff und Flugzeuge, die auf einer Bohrinsel stationiert sind und zerstört werden müssen. Am Ende nimmt man die Insel zu Fuß ein.





» [Mega Drive] Die Explosionen sind sehr hübsch gestaltet.



» [Mega Drive] Die Ruhe vor dem Sturm. Nutzt die Zeit sinnvoll!



» [Mega Drive] Grafisch erinnert das Spiel an die Vorgänger, setzt aber noch eins drauf.



» [Mega Drive] Zum ersten Mal in der Serie konnte man aus dem Hubschrauber aussteigen.

HIER GEHT'S UMS ÜBERLEBEN

SO KOMMT IHR HEIL NACH HAUSE!









IN BEWEGUNG BLEIBEN

1 Im Kampf solltet ihr nie zum Stillstand kommen, sonst erleidet ihr bald zu viel Schaden. Schnelle Bewegungen sind der Schlüssel zum Erfolg.

SPRIT SPAREN

2 Es gibt kaum etwas, das mehr frustriert, als eine schon gewonnene Mission, die an einem leeren Tank scheitert. Achtet auf die Anzeige und plant den Anflug auf Tankstationen.

ALLES ZERSTÖREN

3 Gebäude, Türme und andere Objekte geben Munition, Benzin oder Rüstung, wenn sie zerstört werden. Diese Drops sind wichtig und sollten so oft wie möglich genutzt werden.

GENAU HINHÖREN

4 Man muss nicht alle Ziele erfolgreich abschließen, um einen Level zu beenden. Hört auf den „Level Complete"-Funkspruch. Im ersten Level reicht es beispielsweise, zwei von vier Spiegeln auszuliefern.

>> Stärkere Gegner müssen mit schnellen Manövern bekämpft werden. <<

missionen sind neu innerhalb der Serie und geben dem Spieler sogar die Möglichkeit, das Fahrzeug zu verlassen und zu Fuß mit Maschinengewehr und Raketenwerfer zu kämpfen.

Entwickler Mike Posehn verrät uns im Gespräch, dass diese Bodenmissionen auf Druck von Electronic Arts ihren Weg ins Spiel fanden: „Ich persönlich konnte mich mit dieser Idee nie anfreunden!" Insgesamt darf der Spieler dreimal an die frische Luft: auf einer Ölplattform, in Alcatraz und in Las Vegas. Diese Abschnitte sind die schwächsten im Spiel. Die Steuerung der Spielfigur fühlt sich im Vergleich mit den Hubschraubern schwammig an, und die Gegner sind sehr eintönig. Auch wenn die Fußgänger-Einsätze Abwechslung ins Spiel bringen, vergrößern sie nicht den Spaß.

Einer der größeren Unterschiede von *Urban Strike* zu den Vorgängern: Das seitliche Ausweichen („Strafing") ist nun weggefallen. Damit ändert sich das Flugverhalten grundlegend, stärkere Gegner müssen jetzt durch Tempo und schnelle Manöver besiegt werden. Diese Änderung stieß bei etlichen Fans auf Missfallen. Erneut deutet Mike an, dass die Entscheidung von EA kam, nicht vom Team. „Für diese schnellere Art des Kämpfens war die Engine nicht gemacht." Immerhin erzwang die Änderung neue Taktiken. Besonders der Hit-and-run-Stil erwies sich als sehr effektiv, aber auch als zeitraubend.

Deutlich besser kamen der größere Umfang des bereits dritten *Strike*-Titels in drei Jahren sowie seine Ausmaße an. Die zehn Missionen bieten dem Spieler genügend Platz, um sich auszutoben. Jede Map hat eine kleine Eigenheit, sodass keine Langeweile aufkommt. Auch optisch unterscheiden sich die Umgebungen deutlich voneinander. Das Spiel beginnt in Hawaii, führt über Ölbohrtürme zu einem Wüstenlevel in Mexiko. Später gibt es Stadtkulissen zu entdecken, darunter die Skyline von New York und eine Nachtmission im neonhellen Las Vegas. Das Abenteuer wird durch eine stimmige Hintergrundgeschichte zusammengehalten.

Urban Strike ist der letzte Vertreter seiner Art auf einem 16-Bit-System. Auch wenn die Reihe mit *Soviet Strike* und *Nuclear Strike* auf den 32-Bit-Maschinen fortgeführt wurde, erreichten sie nicht mehr die Beliebtheit der ersten Teile. *Urban Strike* gab der 16-Bit-Trilogie einen würdigen Abschluss *

KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

SNES



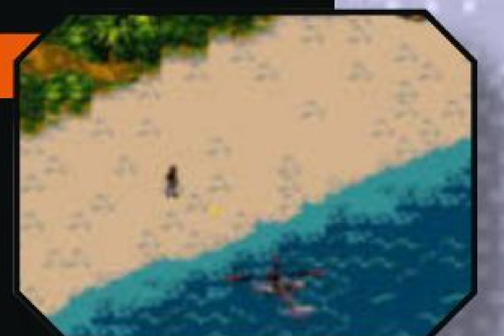
Die SNES-Version erschien ein Jahr nach dem Original. Grafisch und akustisch kann die Konvertierung leider nicht mithalten. Das Spiel stottert oft und läuft nicht immer flüssig.

MEGA DRIVE



Kein Vergleich zu der Version des ersten Entwicklerteams. Hier fehlen einige Schauplätze, und auch der Sound kann nicht überzeugen.

GAME GEAR



Es wäre zu erwarten, dass die Version für den Game Gear ähnliche Probleme wie die SNES-Version hat. Während auch hier die Grafik heruntergeschraubt wurde, läuft das Spiel ruckelfrei.

GAME BOY



Aufgrund des geringen Speichers gibt es hier nur Hawaii, die Bohrinseln, Mexiko, Las Vegas und den letzten Untergrund-Level zu sehen. Die Performance ist dafür sehr gut.



GEDULDIG SEIN

5 Manche Missionen können erst abgeschlossen werden, wenn zuvor bestimmte andere beendet wurden. Wenn auf der Karte viele Fragezeichen zu sehen sind, solltet ihr mit einer anderen Mission beginnen.



STINGER BEFREIEN

6 Zerstört alle Gebäude auf der größten Bohrinsel in Baja, um die Copilotin zu befreien. Sie verstärkt eure Waffensysteme deutlich, was den Rest des Spiels erleichtert.









RETRO GAMER ABONNIEREN UND ZEITREISE ANTRETEN!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

ALT!

retro* GAMER

1/2020

Dezember 2019, Januar, Februar 2020

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



X-COM

Historie und Ausblick zu Julian Gollops wegweisender Rundenstrategie-Serie

30 JAHRE GAME BOY®

Die Erfolgsgeschichte der Handheld-Konsole:

Wie der Game Boy entstand und warum er bis heute Spiele-Entwickler inspiriert

PLUS:
- Blackthorne
- Rainbow Island
- Die Sims
- Final Fantasy IX
- Gunstar Heroes
- Dragon's Lair
- Morpheus
- Lands of Lore 3
- XIII
- Space Rogue
- RollerCoaster Tycoon
- Gemini Wing
- Firelord
- Urban Strike
- 3D Space Wars
- EA Hockey
- Shadow Dancer
- Columns
- Astroclone
- Super Adventure Island

u.v.m.

SHENMUE 1–3

haben den Kultklassiker … beäugt und verraten, … mue 3 super wird

SUPER STAR WARS

Dieser bombastische 16-Bit-Weltraum-Kracher brachte die Grafik- und Audio-Fähigkeiten des SNES bis an ihre Grenzen

MEGA DRIVE MINI

Seit Kurzem im Handel: Lohnt sich Segas Minikonsole mit den 42 enthaltenen Spielen?



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei **Retro Gamer** finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



Ja, ich will das Jahresabo **Retro Gamer** und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname | Name

Straße, Haus-Nr. | PLZ, Ort

Telefon | E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ○ E-Mail ○ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift

Super Adventure Island™

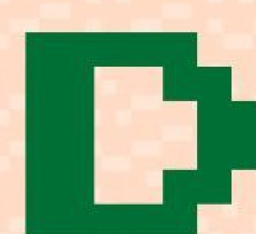
Der seitlich scrollende Plattformer brachte farbenfrohe Pixeloptik und klassische Hüpfeinlagen auf das Super Nintendo. Dazu kam noch der Soundtrack mit Ohrwurm-Garantie von Yuzo Koshiro. Ein Blick zurück auf den vielleicht besten Teil der Reihe.



» [SNES] Je mehr Energie ihr habt, desto mehr Punkte gibt's am Ende.



» [SNES] Mode7-Effekte finden sich in *Super Adventure Island* selten.

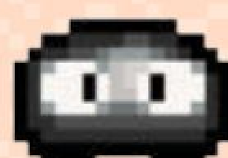


Der einfältige Held Master Higgins von *Super Adventure Island* besitzt auffällige Ähnlichkeiten mit Super Mario. Auch er lebt in einer idyllischen Welt (nämlich der namensgebenden Insel). Auch ihm kommt regelmäßig die Angebetete per Entführung abhanden. Auch er rettet sie, indem er klassische 2D-Hüpflevels meistert. Allerdings wird seine Freundin nicht von einer fiesen Schildkröte verschleppt, sondern vom bösen Magier Dark Cloak zu Stein verwandelt. Um diesen Fluch zu brechen, macht sich Higgins notgedrungen zur Heimat des Bösewichts in den Eisbergen auf.

KÄFER



MILCH



BLOB



FLUNDER



BIENE



RAUCHSÄULE SAMMY



» [SNES] Versteckte Sterne schalten Bonusrunden frei.



» [SNES] Die Levels führen von Stränden bis zu Schneebergen.

Anders als Mario hat Higgins scheinbar keinen Job, sondern wirkt wie ein Südsee-Aussteiger. Genauso anarchistisch wirkt Hersteller Hudson Soft in dieser Hinsicht. Denn bereits dessen NES-Erstling *Adventure Island* von 1986 ist spielerisch ein Plagiat von *Wonder Boy*. Der Level-Aufbau inklusive schwebenden Plattformen und tierischen Gegnern gleicht dem großen Vorbild. Nur der Held, die Musik und die Bosse sind neu. Dennoch entwickelte sich die Hüpfreihe auf NES und Gameboy zu etwas Eigenständigem und enthielt interessante Feinheiten. Kleine Drachen lassen sich beispielsweise einsammeln und als Reittiere nutzen, was fast schon an die frühen Tage von Mario und Yoshi erinnert.

Der dritte Teil *Super Adventure Island* war dem Super Nintendo vorbehalten und bediente sich abermals Elementen aus *Wonder Boy*. Trotz überlegener 16-Bit-Technik blieben sich die Macher treu. Das Spiel verfügt zwar über wenige Mode7-Grafikeffekte, doch Kenner der Vorgänger wissen genau, was sie erwartet. Die linearen Levels scrollen beständig von links nach rechts und konfrontieren den Helden Higgins mit immer neuen Hindernissen. Spätere Abschnitte verlagern das Geschehen zwischendurch in die Vertikale, wo ihr euch nach oben arbeitet.

Dennoch fahndet ihr nicht nach jedem Extra, sondern flitzt zügig zum Level-Ausgang. Schließlich verliert Master Higgins laufend Energie. Ergo müsst ihr für beständigen Nachschub in Form von Früchten und Milchtüten sorgen. Der Spieler sollte keine Zeit

BOSS-GUIDE

So kriegt ihr die Oberfieslinge in den Griff.

BAMBOOZAL



■ Die große Statue spuckt Feuer und ist von Geistern umgeben, die euch das Leben schwer machen.

SO BESIEGT IHR SIE: Hüpft über die Flammenwände und trefft den Boss am Kopf. Entscheidend ist dabei das Timing eurer Hüpfeinlagen.

KRAKE



■ Die Unterwasserkreatur greift mit Tentakeln nach euch. Meidet auch die umherschwirrenden Fische.

SO BESIEGT IHR IHN: Mit der Axt ist es leicht, ihn zu schlagen. Verweilt am Bildschirm oben links und deckt ihn mit Wurfbeilen ein. Weicht nur im Notfall aus.

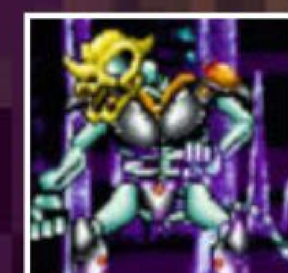
LAVASCHLANGE



■ Praktisch: Dieses „Reptil“ bewegt sich im Zickzack und hinterlässt dabei stabile Plattformen, auf denen ihr euch bewegen könnt.

SO BESIEGT IHR SIE: Hier ist es offensichtlich: Bewerft ihren Kopf mit so vielen Äxten und Bumerangs wie möglich. Passt gleichzeitig auf herabfallende Lavaströme auf.

REPTILIENKÖNIG



■ Dieses übergroße Gerippe attackiert euch mit seinem Lichtschwert. Bei Treffern sackt er zusammen, aber richtet sich sogleich wieder auf.

SO BESIEGT IHR IHN: Hüpft in Richtung seines Kopfes, um ihn zu treffen. Achtet aber auf die Schwertangriffe und zieht euch schnell zurück.

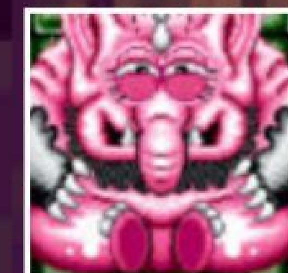
DARK CLOAK (1. PHASE)



■ Der Oberbösewicht wirkt in seiner ersten Form niedlich, doch er malträtiert euch mit Felsen.

SO BESIEGT IHR IHN: Weicht seinen Steinblöcken aus und springt über ihn, sobald er anstürmt. Mit verbesserten Waffen wird es ein kurzes Gastspiel …

DARK CLOAK (2. PHASE)



■ Nun stellt ihr euch der wahren Form von Dark Cloak: einem gigantischen, pinkfarbenen Elefanten-Dämon!

SO BESIEGT IHR IHN: Er stampft auf, bis die Bodenplatten nachgeben. Bleibt unter ihm und weicht rechtzeitig aus, damit er in die Lava plumpst.



MEISTERT MASTER HIGGINS

So kitzelt ihr das Letzte aus dem betagten Helden heraus.



SKATEBOARD
■ Gegnerkollisionen enden normalerweise tödlich, jedoch nicht mit dem Skateboard. Zudem verleiht es euch mehr Tempo.



SPRINGEN
■ Wer hätte das gedacht? Springen ist hier der Schlüssel zum Erfolg. Mit Steuerkreuz nach oben springt Higgins höher.



SUPERSPRUNG
■ Falls das normale Hüpfen nicht ausreicht, solltet ihr euch ducken, um zum Supersprung anzusetzen.



SCHWIMMEN
■ Nur wenige Levels erfordern eure Schwimmkünste. Leider ist Higgins beim Schwimmen träge. Umgeht Gegner weiträumig!



AXT
■ Diese praktische Waffe lässt sich viermal hochstufen, bis daraus schließlich Feuerbälle werden – gut gegen Bosse und Steinbrocken.



BUMERANG
■ Die universelle Waffe kann gleichermaßen hochgestuft werden. Obendrein lässt sie sich nach oben und unten abfeuern.



»SCHÖN, DASS DAS SPIEL HEUTZUTAGE GEBRAUCHT KEIN VERMÖGEN KOSTET.«



verlieren und permanent in Bewegung bleiben. Kein leichtes Unterfangen angesichts der zahlreichen Gegnerarten. Meist lassen sich diese mit einem beherzten Sprung umgehen. Higgins kann außerdem höher hüpfen, wenn ihr das Steuerkreuz nach oben betätigt. Das ist auch die entscheidende Taktik in späteren Arealen.

Der Held kann sich erstmals auch ducken, um Gegnern und Projektilen auszuweichen. Später setzt er zum Supersprung an, um sich etwa dringend benötigtes Obst zu schnappen. Daneben greift der Protagonist auf eingesammelte Projektile zurück. Vor allem die Wurfäxte, die man im Dauerfeuer nach vorn schleudert, erinnern stark an *Wonder Boy*. Der Bumerang lässt sich dagegen in alle Richtungen werfen. Wie man es erwarten würde, kehrt er zum Helden zurück, weshalb man denselben Gegner sogar zweimal mit einem Wurf treffen kann. Beide Waffen lassen sich in vier Stufen upgraden, bis sie zu Feuergeschossen werden. Damit knackt Higgins auch harte Steinbrocken.







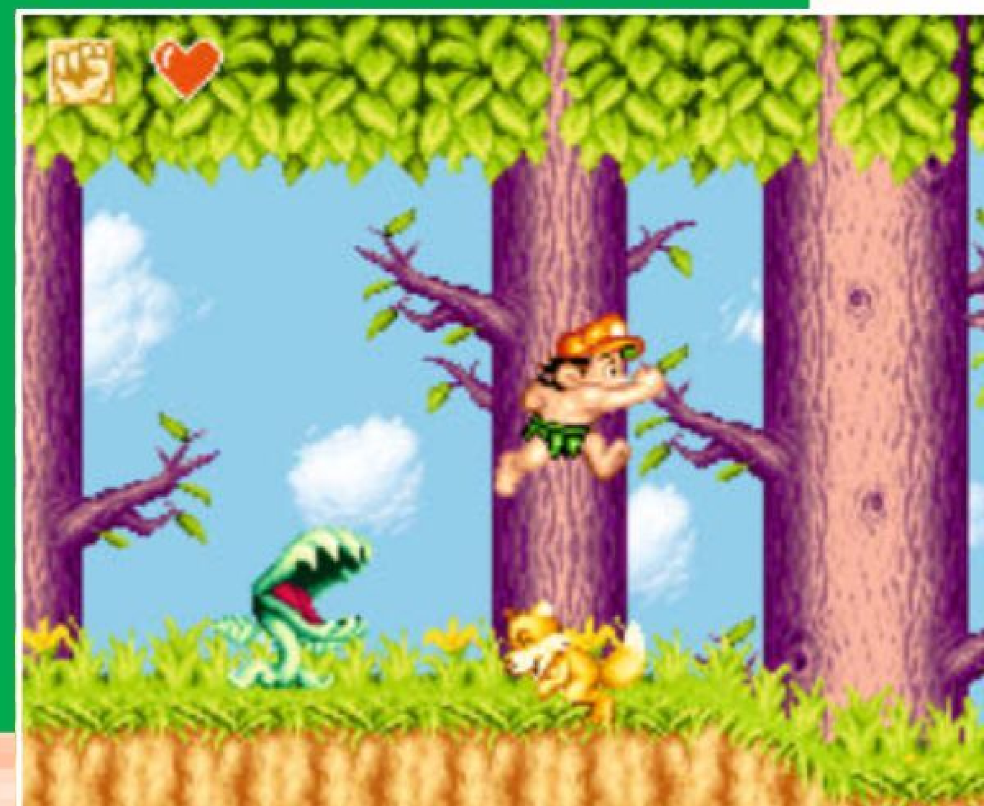




DER NACHFOLGER

Master Higgins kehrt nochmals auf das SNES zurück.

Zwei Jahre, nachdem er seine Freundin Jeanie gerettet hatte, erhielt Master Higgins mit *Super Adventure Island II* erneut einen Auftritt auf dem Super Nintendo. Die Spielmechanik war aufgebohrt und bot nichtlineares Gameplay, mehr Story, eine Weltkarte und zahlreiche neue Objekte. Unterm Strich verfügt Teil 2 über ähnliche RPG-Elemente wie die späteren *Wonder Boy*-Spiele. Im Stil von *Metroid* sind einige Abschnitte nur mit speziellen Gegenständen erreichbar. Teil 2 gestaltet sich dennoch einfacher als der SNES-Erstling, und der neue Soundtrack überzeugt. Es ist schlicht das bessere Spiel.



» [SNES] Der freundliche Adler bringt euch zum Level-Start.

Super Adventure Island trumpft nicht gerade mit einzigartiger Grafik auf. Schließlich war bunte Comic-Optik auf dem SNES weit verbreitet, gerade im Hüpf-Genre. Immerhin wirkt Master Higgins mit seinen knappen Shorts nicht wie ein typischer Helden-Avatar, der die Welt retten könnte. Ansonsten aber spult die Spielwelt alles Typische ab, von sonnigen Palmenkulissen über Schneefelder bis Höhlen und Wälder. Da passen auch die Bosse gut ins Bild. Ihr bekämpft unter anderem einen Riesen-Oktopus, eine Schlange in glühender Lava oder eine Riesenechse.

Obwohl *Super Adventure Island* auf dem Papier absolut austauschbar erscheint, bietet es spaßigen Zeitvertreib, bei dem keine Langeweile aufkommt. Technisch gibt es am Spiel nichts auszusetzen, große Sprites und bunte Grafikkulisse machen dem SNES alle Ehre. Dennoch war die Plattform ein hart umkämpftes Pflaster, vor allem in Sachen Hüpfspiele. Ergo tut sich *Adventure Island* auch heute noch schwer, als eigenständige Reihe anerkannt zu werden. Dabei hilft jedoch der wundervolle Soundtrack aus der Feder von Yuzo Koshiro, der tropische Klänge mit markanten Beats kombiniert, vor allem bei den Bosskämpfen.

Super Adventure Island ist sicher nicht der einfachste Teil der Serie. Einige Stellen wirken sogar unnötig schwer. Unterm Strich handelt es sich um abwechslungsreiche Hüpfkost, der es an Innovation mangelt. Da es aber heutzutage auf dem Gebrauchtmarkt kein Vermögen kostet, sollten sich Sammler überlegen, ob sie nicht in die sonnigen Urlaubsgefilde von Master Higgins zurückkehren wollen.

Dieser Ableger ist übrigens nicht der letzte Teil der Reihe: Mit *New Adventure Island* macht Higgins einen Abstecher auf die PC Engine (später auch auf die PlayStation und auf Virtual Console). Teil 3 und 4 (ohne den Zusatz „Super") folgten wiederum für das NES. 1995 kommt mit *Super Adventure Island II* endlich ein echter SNES-Nachfolger, bevor *Adventure Island: The Beginning* auf Wii 2009 den Endpunkt der langjährigen Reihe markiert. *











DSCHUNGEL-JEANIE

Making Of XIII







FAKTEN

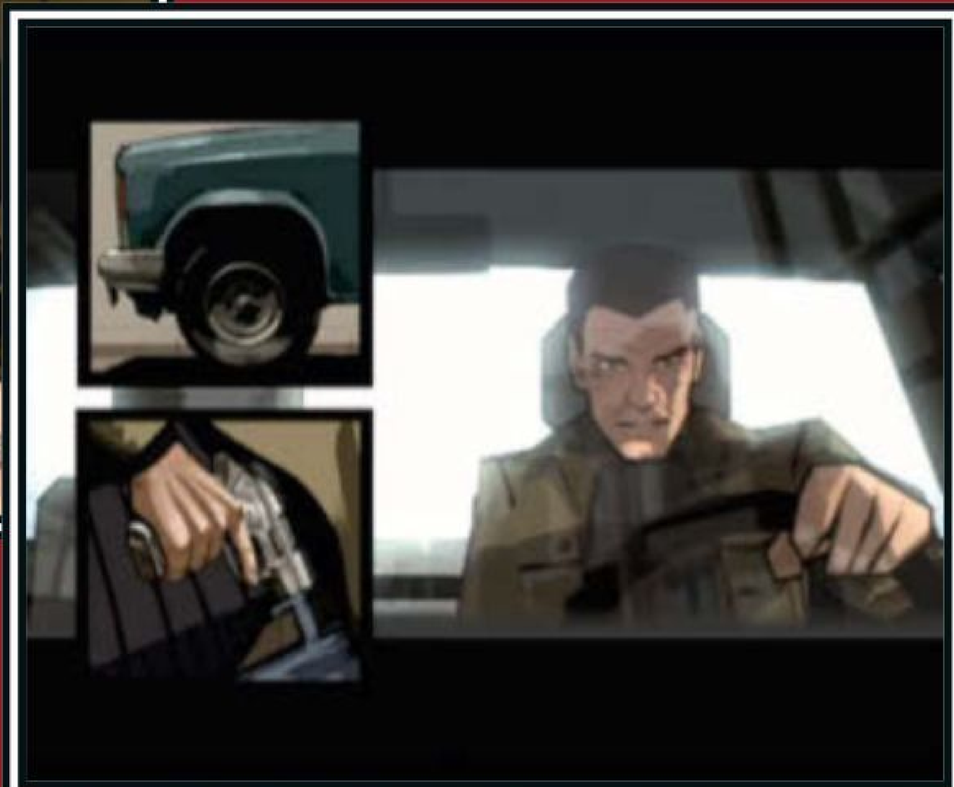
» **HERAUSGEBER:** UBISOFT

» **ENTWICKLER:** UBISOFT PARIS

» **ERSCHIENEN:** 2003

» **SYSTEM:** PS2, XBOX, GAMECUBE, PC, MAC

» **GENRE:** EGOSHOOTER



» [GameCube] Wie aus einem Comic gerissen.

TATATATATATATA!



ANLÄSSLICH DES FÜR 2020 GEPLANTEN HD-REMAKES LASSEN WIR UNS VON DEN DAMALIGEN ENTWICKLERINNEN ELISABETH PELLEN UND NATHALIE MOSCHETTI-NOGARD ERKLÄREN, WIE AUS EINER BELIEBTEN BELGISCHEN COMICSERIE EIN BEMERKENSWERTER EGO-SHOOTER WURDE.

Das Erste, was an *XIII* auffällt, ist der Stil. Auch 16 Jahre nach seiner Veröffentlichung sieht es großartig aus! 2003 war der Comic-Stil erst recht atemberaubend und erregte viel Aufmerksamkeit. *XIII* war nicht nur ein Pionier der Cel-Shading-Optik, sondern auch eine optische Hommage an den klassischen Comic.



» [GameCube] Auch die Explosionen erfolgen im Comic-Stil.

UUUUHHHH!

Das Spiel basiert auf den ersten fünf Bänden des gleichnamigen belgischen Comics von Jean van Hamme. Der Comic erzählt die Geschichte eines Amnesiekranken, dessen einziger Hinweis auf seine Vergangenheit die auf sein Schlüsselbein tätowierte römische Zahl XIII ist. Er wird des Mordes am US-Präsidenten beschuldigt und kämpft darum, seinen Ruf reinzuwaschen und seine eigene Vergangenheit aufzudecken. Ubisoft erwarb die Rechte an dem Comic und beauftragte ein Team um Elisabeth Pellen und Nathalie Moschetti-Nogard. Ziel war eine Ego-Shooter-Videospielversion von Van Hammes Comic.

„Offiziell war ich die Drehbuchautorin", sagt Elisabeth, „doch ich habe auch einige Skriptereignisse und Levels erstellt." Sie arbeitete bereits bei Ubisoft, als ihr das Projekt vorgeschlagen wurde. Sie war sofort begeistert von dem Projekt, weil *XIII* einer ihrer Lieblingscomics aus Teenagerzeiten war.

„Früher war ich 2D-Grafikdesigner für Lernspiele, dann 3D-Grafikdesigner bei Ubisoft", erzählt wiederum Nathalie. *XIII* war ihre erste Position als Art Director für ein 3D-Videospiel.

Bei diesem Projekt standen zwei Frauen an der Spitze des Grafikteams, neben Nathalie Moschetti-Nogard nämlich noch Nathalie Provost als technischer Art Director. Zusammen leiteten sie ein Team von zehn bis 15 Grafikdesignern. Das Ziel war, der Comicvorlage so treu wie möglich bleiben. Also machten sie sich auf die Suche nach einem Kunststil, der das Quellmaterial angemessen widerspiegelte.

Die beiden Nathalies teilten die gleichen Ambitionen hinsichtlich der visuellen Ausrichtung des Spiels am Comic. Sie wollten unbedingt die Transformation bekannter Comic-Stilmittel wie Cel Shading, Lautmalerei oder Panels in eine 3D-Umgebung schaffen. „Wir wollten, dass der Spieler das Gefühl hat, durch die Seiten eines Comics zu blättern", fasst Elisabeth zusammen.

Gerade die Umsetzung des Cel-Shading-Stils war eine Herausforderung. Sie mussten sehr dafür kämpfen, diese ▶

WAAAAHH



» [GameCube] Die Armbrust ist ebenso weitreichend wie tödlich.



» [GameCube] Dieser Feind weiß noch nicht, dass auch er gleich stirbt.

BAM!



» [GameCube] Die Comic-Panels zeigen auch Ereignisse außerhalb des eigenen Sichtfelds an.

▶ künstlerische Ausrichtung dem Management zu verkaufen. Die Bosse bei Ubisoft wollten nämlich lieber auf realitätsnahe 3D-Optik setzen. Doch mit der Unterstützung des Projektmanagers Julien Barès und der harten Arbeit des gesamten Teams schafften es die beiden, ihre Vorgesetzten zu überzeugen. Danach musste sich das Team mit der erheblichen technischen Herausforderung der Umsetzung befassen.

Nathalie recherchierte viel, um Schnittstellen zwischen dem ursprünglichen Comic und dem 3D-Rendering zu finden. „Die einfarbigen Umgebungen mussten die Dynamik einer Cel-Schattierung erhalten“, gibt sie uns ein Beispiel. Die komplette Technik dafür entwickelte das Team intern, da es schlicht keine Engines dafür im Markt gab. Die künstlerische Arbeit bestand darin, sich mit den enormen technischen Einschränkungen auseinanderzusetzen, da die Cel-Schattierung besonders in Echtzeit sehr rechenintensiv war. Wie so oft war der Spagat zwischen den verfügbaren technischen Möglichkeiten und der künstlerischen Vision eine Herausforderung, doch schließlich wurde auf allen Plattformen ein Ergebnis erzielt, von dem Nathalie sagt: „Ich bin stolz darauf!“

Sie ist selbst überrascht, wie gut *XIII* gealtert ist. Und tatsächlich ist der Look zeitlos. Die Optik ist rasant, die Figuren sauber animiert. Sie wirken dank der Verwendung einfacher Farben und grober Linienführung wie direkt dem Comic entsprungen. Kräftige Schattierungen verleihen der Szenerie plastische Tiefe. Gelungene Spezialeffekte wie Verzerrungen, Verwischungen, durch Bäume schimmerndes Sonnenlicht, gute Weitsicht und Wettereffekte runden den Eindruck ab.

XIII ist heute bei Weitem nicht das einzige Spiel mit Cel-Shading-Grafik. Doch während für andere Titel ein Comic-Stil lediglich die Darstellung beeinflusst, will *XIII* tatsächlich den Comic als Teil der Spielmechanik integrieren und selbst ein Comic sein. Auf dem Bildschirm werden Comic-Panels angezeigt, um die Aufmerksamkeit des Spielers zu lenken. Lautmalereien sollen den Spielern die richtige Richtung weisen. Stilgerecht wird in Sprechblasen kommuniziert. Und wer beispielsweise einen Gegner aus weiter Entfernung trifft, bekommt in drei kleinen Fenstern eine Nahaufnahme des einschlagenden Geschosses zu sehen.

Einige Comic-Elemente funktionieren im 3D-Spiel besser als andere. Das Team wollte dennoch so viele dieser Elemente wie möglich einbauen. „In Absprache mit Elisabeth Pellen konnten wir alles zu einem einzigartigen und bemerkenswerten Ergebnis zusammenführen“, freut sich Nathalie. Die Nähe zur Vorlage wurde auch durch die Adaption der Hintergrundgeschichte betont. Das beginnt schon beim bemerkenswerten Einstieg: Eine Rettungsschwimmerin findet eine unbekannte Person ohne Erinnerung, dafür aber mit Schusswunde und auf die Brust tätowierter „XIII“. Der Spieler schleppt sich daraufhin als XIII in Richtung Strandhäuschen, wo die Ret-

»DAS CEL SHADING WAR SEHR RECHENINTENSIV, VOR ALLEM IN ECHTZEIT. WIR MUSSTEN ES STÄNDIG ANPASSEN, UM GRAFIK AUF DEN SCREEN ZU BEKOMMEN, DIE NICHT ZU SIMPEL AUSSAH.«

NATHALIE MOSCHETTI-NOGARD



» [GameCube] Aus dem Lüftungsschacht heraus erledigt.

BOOM!





ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

JUST DANCE
SYSTEM: WII
JAHR: 2009

XIII
SYSTEM: MEHRERE
JAHR: 2003

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (ABGEBILDET)
SYSTEM: MEHRERE
JAHR: 2003

tungsschwimmerin gerade das erste Opfer der ihn jagenden Mörderclique wird.

Die ursprüngliche Geschichte von Jean van Hamme wollte Elisabeth mit spielbaren Zwischensequenzen ergänzen. Sie wollte die beliebten Charaktere zum Leben erwecken, indem der Spieler mit ihnen interagieren konnte. Er sollte das Gefühl bekommen, selbst Schauspieler im Comic-Universum zu sein, nicht nur Zuschauer. Ein Beispiel dafür sind die Rückblenden, in denen der Spieler Erinnerungsfetzen des unter Amnesie leidenden Protagonisten nachspielen kann. Sie setzen in Schwarz-Weiß und verzerrter Optik auch Stück für Stück das Rätsel um dessen Identität zusammen.

Die nicht spielbaren Zwischensequenzen sollte das Team auf ein Minimum beschränken, wozu Elisabeth einige Überzeugungsarbeit leisten musste: Skriptereignisse und unterbrechbare Dialoge in einer Cutscene – wieso das?

Offensichtlich hatte die Mannschaft hinter *XIII* viele Ideen. Es gibt eine Vielzahl von Spielmechaniken, Szenarien, cleveren visuellen Einfällen und vielem mehr. Die Schauplätze reichen vom Strand über eine Bank und andere Stadtumgebungen bis ▶





ELISABETH PELLEN

» Elisabeth ist heute Vizepräsidentin bei Ubisoft.



NATHALIE MOSCHETTI-NOGARD

» Nathalie hat auch an *Splinter Cell* und *Just Dance* gearbeitet.

MEHR UND MEHR CEL-SHADE

Markante Klassiker im Cartoon-Stil.

JET SET RADIO



Wurde im Jahr 2000 für Segas Dreamcast veröffentlicht und gilt als Pionier der Cel-Shading-Ästhetik. Im Spiel ging es darum, in städtischen Umgebungen zu skaten, Graffiti zu sprühen und dabei der Polizei zu entwischen.

BORDERLANDS



In den frühen Entwicklungsphasen war das originelle Spiel noch realistischer gehalten, doch den Entwicklern ein bisschen zu braun und langweilig. Also kam der Wechsel zur Cel-Shading-Optik.

THE WALKING DEAD

Cel Shading war eine logische Wahl für Telltales berühmteste Comic-Adaption. Zudem ein schönes Beispiel dafür, dass ein stilvolles Spiel nicht Hunderte von Millionen Dollar kosten muss. Und nur ein kleines Team braucht.



THE WIND WAKER



Ein hervorragendes Beispiel dafür, wie gut Cel-Shading-Grafik altern kann. Viele meinen, dass die Optik des Originals von 2002 besser aussieht als die des HD-Remakes auf der Wii U von 2013.

OKAMI



Dieser PS2-Klassiker von 2006 ist ein weiteres Beispiel für ein Spiel, das von einem Wechsel weg vom realistischen Stil hin zur Comicgrafik profitierte. *Okami* bekam 2017 ein liebevolles HD-Remake spendiert.

WIR ERINNERN UNS

UNSERE LIEBLINGS-MOMENTE AUS *XIII.*

CRAAACK!









KÖPFE SPALTEN

Gerade zu Spielbeginn macht das lautmalerische Zertrümmern von Objekten auf gegnerischen Häuptern ziemlich Spaß.

BANKRAUB

Hier gibt es erstmals die denkwürdige Gelegenheit, eine Geisel zu ergreifen und Feinde so zum Rückzug zu zwingen.

SEILTANZ

Kein Spionagethriller ohne coole Spielereien. Diese James-Bond-artige Fernwinde lässt XIII Batman-artig von hohen Stellen herabsteigen.

SCHUSSTECHNIK

Wenn es gelingt, einen perfekten Kopfschuss zu landen, wird diese Präzisionsarbeit mit drei Comic-Panels belohnt. Macht die Fernschüsse nur umso befriedigender.

▶ hin zu verschneiten Militärstützpunkten. Der Spieler hängt am Greifhaken, hört per Richtmikrofon ein Gespräch ab, nimmt Geiseln oder eskortiert Verbündete. Selbst der Ladescreen ist nicht nur ein simpler Balken, sondern eine liebevolle Animation.

Diese Vielfalt ist eine der Stärken des Spiels. Aber das ehrgeizige Team wollte manchmal schlicht zu viel erreichen. „Wir brauchten die Hilfe des *Rayman 3*-Teams, um die letzten Levels zu verbessern und das Projekt pünktlich in der richtigen Qualität abzuliefern“, lacht Elisabeth. Es fehlte ihnen an Erfahrung in der Produktion und Planung von Triple-A-Spielen. Je größer das Team wurde, desto besser konnten die Probleme gelöst werden. Doch mehr Mitarbeiter bedeuteten auch mehr gegensätzliche Ansichten zu verschiedensten Aspekten. Elisabeth musste jede Woche den kompletten aktuellen Build durchspielen, um fehlenden Dialogen, Verhaltensfehlern und Lokalisierungsproblemen nachzujagen.

»ES WAREN SO VIELE FRAUEN BEI *XIII* DABEI. DAS WAR REINER ZUFALL. DAS GAB ES NIE WIEDER.«

ELISABETH PELLEN

Angesichts der traditionellen Ausrichtung auf Männer als Kundschaft in der Videospielbranche ist es interessant, dass im Team von *XIII* eine große Zahl von Frauen tätig war. Ein Projektteam mit einem so hohen Frauenanteil ist unseres Wissens seitdem bei einem großen Studio nie wieder zusammengestellt geworden.

Nathalie fasst ihre Erfahrungen so zusammen: „Ich kann bestätigen, dass die verantwortlichen Positionen zu der Zeit oft von Männern besetzt waren. Ich hatte die Gelegenheit, an dieser relativ gemischten Produktion teilzunehmen, wobei einige verantwortungsvolle Positionen von Frauen besetzt waren. Creative Director Elisabeth Pellen, die grafisch-technische Leiterin Nathalie Provost und einige andere Grafikerinnen, Sounddesignerinnen und Testerinnen. Obwohl ich in meiner Karriere einige große Momente der Ungleichheit zwischen Männern und Frauen bei anderen Produktionen erlebt habe, glaube ich, dass der Fortschritt der Geschlechterdiversität nicht aufzuhalten ist.“

Elisabeth hatte nicht das Gefühl, dass sich die Arbeit durch den hohen Frauenanteil erheblich veränderte. „Das ist wirklich nicht das Erste, das mir in den Sinn kommt, wenn mich jemand an *XIII* erinnert“, relativiert sie. Und dann schiebt sie nach: „Außer, dass zwei dieser Mädchen meine besten Freundinnen geworden sind.“ Das Team hatte in kurzer Zeit viel zu tun, alle waren auf ihre Aufgaben konzentriert. Die Stimmung war gut und alle hatten mit diesem Projekt etwas zu beweisen.

XIII war auch das erste Ubisoft-Spiel mit Online-Modus. Das Spiel enthielt 14 Karten für Partien mit bis zu 16 Spielern: Team-Deathmatch, Standard-Deathmatch, Capture The Flag und mehr. Nach Elisa-

VROOM!



» [GameCube] Die Lautmalereien sind zeitlos lässig.



AB ZUM HUBSCHRAUBER

Bei *XIII* normal: Mit dem Greifhaken aus einer explodierenden Seilbahn entkommen und sich flüchtend feindliche Schergen vom Hals halten, bevor XIII in einem Hubschrauber entkommen kann.



» [GameCube] Auch Fernsehen besser nur mit Schulterblick.





» [GameCube] Manche Waffen haben zwei Feuermodi, hier einen Granatwerfer.

beths eigenem Bekenntnis „haben wir nicht den besten Online-Modus erstellt", aber als Ubisofts Premiere war es immer noch ein Meilenstein.

Ein weiteres bemerkenswertes Element des Spiels war die mit Stars besetzte Synchronisation. In der englischen Sprachausgabe wird *XIII* von Schauspieler David Duchovny (Akte X) synchronisiert, die weibliche Hauptrolle der Major Jones von Rapperin Eve und General Carrington von Adam West. In der deutschen Version des Spiels leiht Schauspieler Ben Becker der Titelfigur seine Stimme, die Rolle von Major Jones spricht Dennenesch Zoudé. Synchronsprecher Rolf Schult (bis 2013 die deutsche Standardstimme für Robert Redford) spricht Mongoose, Otto Mellies (Standardstimme von Paul Newman) synchronisiert General Carrington und Niels Clausnitzer (unter anderem Willie Tanner in Alf) Colonel Amos.

XIII war frisch und unverwechselbar, wenn auch alles andere als perfekt. Die Kritiken waren überwiegend positiv. Paul Kautz zeigte sich im Dezember 2003 auf *4players* sehr angetan: „Präsentation, Spielspaß und Ideenreichtum setzen Maßstäbe im Ballergenre." Peter Steinlechner vergab in der *GameStar* 80 % für die PC-Version. *Electronic Gaming Monthly* aus den USA war weniger euphorisch und bewertete mit 65 %: „Wenn die Entwickler nur halb so viel Zeit damit verbracht hätten, die künstliche Intelligenz der Gegner zu optimieren, wie die Grafiken zu verfeinern, wäre *XIII* unglaublich." Das *GMR Magazine* war noch kritischer: „Klarer Fall von Style over Substance."

Dass Mehrzahl der Kritiken positiv ausfiel, verhalf dem Spiel nicht zu besseren Verkäufen, ein angekündigter Nachfolger ist bis heute nicht erschienen. Auf der Gamescom 2019 konnten wir uns dafür das Remake bereits ansehen, das gerade PlayMagic für Microïds programmiert: Aktuell reißt es uns noch nicht vom Hocker. *

DAS REMAKE VON XIII

François Coulon, Produktionsleiter bei Microïds, verrät Details über die HD-Version von *XIII*.



RG: Wie kam es zum Remake von *XIII*?

FC: Einer unserer Schwesterfirmen (Dargaud) besaß die Namensrechte. Außerdem mochten wir das ursprüngliche Spiel sehr. Wir verhandelten viele Jahre mit Ubisoft und haben letztes Jahr endlich eine Übereinkunft getroffen. Wir haben uns riesig darüber gefreut!

RG: Was ist an *XIII* heute noch überraschend?

FC: Es ist erstaunlich, wie gut das Spiel gealtert ist. Die Comic-Präsentation wirkt immer noch ein bisschen verrückt. Zum Beispiel der Einsatz von Lautmalereien oder Comic-Panels bei spektakulären Kills und so vielen anderen Details. Der Spieler taucht förmlich in die *XIII*-Comicvorlage ein. Doch auch die sehr starke Story funktioniert noch immer wunderbar. Das ganze Spiel macht immer noch Spaß, da es eine Vielzahl von Spielsituationen und Spielmechaniken bietet. Ich war erstaunt, dass ich den gleichen Spaß und die gleiche Spannung empfand wie vor 15 Jahren.

RG: Wird das Remake dem Original treu bleiben, oder gibt es irgendetwas, das verändert wird?

FC: Das Remake wird dem Original in Bezug auf Story, Leveldesign und so weiter absolut treu bleiben. Das Einzige, was wir optimieren werden, ist, die Technik auf den aktuellen Stand zu bringen. Alle Grafiken werden natürlich verbessert: mehr Polygone und eine höhere Auflösung. Auch die KI wird viel besser sein. Und das bedeutet, dass sich die Kämpfe mit Gegnern ändern werden. Im Jahr 2002 konnten nur vier Gegner gleichzeitig dargestellt werden. Diese Einschränkung gibt es natürlich nicht mehr, sodass wir nun mehr Feinde, die sich intelligenter verhalten, gleichzeitig darstellen können.

Earthrise

PLATZENDE SCHÄDEL



» **PUBLISHER:** INTERSTEL / ELECTRONIC ARTS
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **HARDWARE:** MS-DOS

Von Anatol Locker

1990 war ein ergiebiger Spielejahrgang. Begeistert daddelte ich *Super Mario World, Wing Commander, Dr. Mario, Railroad Tycoon* und *Klax*. Auch in meinem geliebten Adventure-Genre tat sich was. LucasArts brachte *Monkey Island* heraus, Legend Entertainment zauberte Steve Meretzkys *Spellcasting 101: Sorcerers Get All The Girls* hervor, Sierra lief mit *King's Quest V* zu Hochform auf, und auch *Ultima VI* zerrte kräftig an meinem Zeitbudget.

Klar, dass da ein kleines, unbekanntes Science-Fiction-Adventure nur ein paar Stunden meiner Aufmerksamkeit zugeteilt bekam. Dabei lag *Earthrise: A Guild Investigation* voll in meinem Beuteschema: ein klassisches Zukunfts-Abenteuer, von denen ich seit *Starcross, Stationfall, Space Quest* und *Gateway* nicht genug bekomme. Ich erforsche gerne Planeten, Raumstationen oder Alien-Raumschiffe … so weit, so vielversprechend.

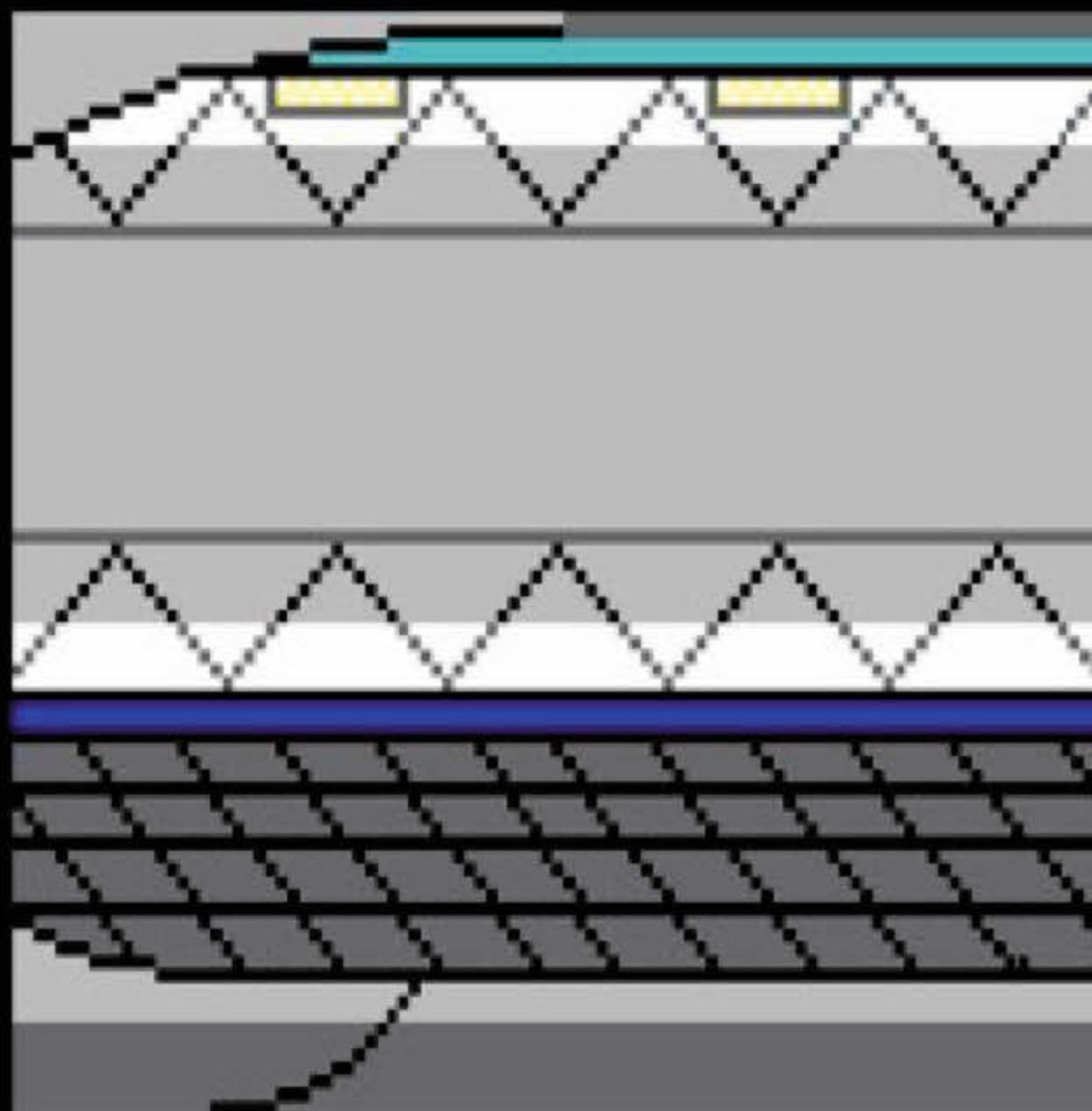
Leider sah *Earthrise* 1990 so veraltet aus wie ein Sierra-Abenteuer von 1985 – und nichts alterte in den 80ern so schnell wie eine Gaming-Engine. Im *Power Play*-Test schrieb ich: „Man muß schon mutig sein, ein Programm zu veröffentlichen, das technisch derart hinter dem Mond ist. Die Grafik ist kantig und klobig, der PC-Piepser knirscht gar schrecklich und der spartanische Spielkomfort läßt nicht mal Maussteuerung zu." Auch heute ist der Bedienkomfort schrecklich, die Grafik ist erschreckend öde, der Parser störrisch wie ein Esel. Aber damals wie heute hat mir das Spiel dennoch Spaß gemacht.

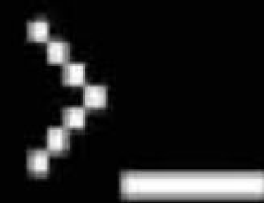
Was mir an *Earthrise* nach wie vor gefällt, ist sein zynischer Humor. Programmierer und Storyautor Matt Gruson hatte offensichtlich einen Heidenspaß daran, den Spieler auf jede erdenkliche Art über die Klinge springen zu lassen. Wer nicht aufpasst, wird aufgefressen, aufgelöst, abgemurkst, zerstochen, zerstückelt oder zerhackt. Daran ist der Spieler meist selbst schuld: Wenn meinem Bildschirm-Alter-Ego der Schädel platzt, weil ich es versäumt habe, im Vakuum meinen Astronautenhelm aufzusetzen, ist das natürlich doof. Was dann auf dem Bildschirm dargestellt wird, sah für damalige Verhältnisse wie ein Splatterfilm aus – bei Sierra wäre das nie durch die hausinterne Kontrolle gekommen! Das führt dazu, dass ich gerne etwas Neues, Extremes, Abseitiges versuche … was prompt mit einer schönen neuen Sterbeanimation belohnt wird. Leider kennt das Spiel das Kommando „undo" nicht, weshalb man ausgiebig speichern sollte.

Abgesehen davon bietet *Earthrise* biedere Abenteurerkost. Die Grafik ist altbacken, das Rätselniveau berechenbar, die Steuerung erinnert an *Space Quest* und die Geschichte verläuft sehr linear. Kein Wunder, dass für Programmierer Matt Gruson nach *Rex Nebular* and the *Cosmic Gender Bender* in der Spielebranche Schluss war und er heute lieber mit „Executive Leadership and Program Management in IT and Software Development" seine Brötchen verdient.

Lohnt es sich trotzdem, *Earthrise* ein paar Stunden zu schenken? Ich finde schon, wenn man auf diesen herrlich trockenen Humor steht. Wer den Retro-Titel heute ausprobieren will, muss übrigens weder Flohmärkte noch dubiose Abandonware-Seiten bemühen. Das Spiel ist auf der Internet-Archive-Seite zu finden. *







a not-so-mean looking
that thing sure moved
well, it's not worth
ur head over.











FRANÇOIS LIONET

Retro Gamer sagt Bonjour zu einem weiteren französischen Programmierer. Diesmal ist es François Lionet, ehemaliges Mitglied der Entwicklergruppe Jawx. Bekanntheit erlangte er durch STOS und AMOS, zwei Programmiersprachen, die die Grundlage für viele Spieleentwicklungen bildeten.

Seinen Plan, Tierarzt werden, verwarf François nach den ersten veröffentlichten Spielen. Doch vorher hatte ihm das Studium immerhin seine Militärzeit vereinfacht: „Wenn du studierst, leistest du deinen Dienst gleich als Offizier ab. Die Kurse dauerten jeweils einen Monat, und danach fuhr ich in meinem Renault 4L zurück, den Kofferraum voll mit Commodore Amigas, Monitoren und Druckern. Da ich außerhalb der Kaserne lebte, konnte ich morgens und abends programmieren. Gelernt habe ich in meiner Militärzeit eher nichts."



» [Oric] Im ungewöhnlichen *Bering* übernehmt ihr die Kontrolle über einen Wal.

RG: Was sind deine frühesten Erinnerungen an Computer?
FL: Der Texas Instruments TI-57 Taschenrechner! Sieben Register und 49 Programmschritte mit „GOTO". Natürlich war der Taschenrechner sehr limitiert und ich beneidete die Leute, die einen HP 41 hatten. Ich programmierte eine Version von *Mastermind* (ein Decoding-Brettspiel) mit drei Nummern.

RG: Welchen Heimcomputer hast du als ersten besessen?
FL: Den Ohio Scientific Superboard II. In Frankreich kannte den natürlich niemand, aber ich sah ihn damals in einer Werbung. Für 1981 war er mit 2.500 Franc zudem günstig. Ich war wahrscheinlich der einzige Nutzer in Frankreich, aber es war ein gutes Gerät.

RG: Wann hast du angefangen zu programmieren?
FL: Mit dem Superboard fing ich an, in BASIC zu programmieren. BASIC ist allerdings sehr limitiert. Also entwickelte ich meinen eigenen Assembler in BASIC und programmierte dann fortan damit.

RG: Was hat dich zu deinen frühen Spielen inspiriert?
FL: Die Klassiker: *Breakout*, *Pac-Man* und *Defender*. Die Möglichkeit den Charakter direkt über den Bildschirm zu bewegen, das liebte ich – und erst der Sound!

RG: Wie kamst du zum Oric?
FL: Der Sinclair war in Frankreich nicht weit verbreitet. Der Oric kostete dasselbe und machte einen besseren Eindruck. Außerdem, um ehrlich zu sein, wollte ich nichts mehr von Sinclair kaufen. Als der ZX80 erschien, fuhr ich von Lyon nach Paris, nur um das Gerät zu sehen. Der Bildschirm des Geräts flackerte bei jedem Tastendruck – einfach scheußlich! Danach hatte ich genug von Sinclair. Der Oric war eine gute Maschine.

RG: Wie kam es dazu, dass du professionell Spiele entwickelt hast?
FL: Mein erstes kommerzielles Spiel war *Driver* im Jahr 1981. Das war nur die Kopie eines Spielautomaten namens *Rally-X*, den ich auf einer Messe in meiner Heimatstadt gesehen hatte. Ich suchte nach einem Publisher, und in ein paar Monaten verkaufte sich das Spiel 2.000-mal. Damals bekam ich dafür ungefähr 20.000 Franc. Von Loriciel, einem großen Publisher auf dem Oric, erhielt ich das Angebot, ihnen mein Spiel im Tausch gegen drei Spieleboxen aus dem Katalog zu verkaufen. Leider existiert der Brief nicht mehr, das wäre ein schönes Sinnbild für die Gier der damaligen Publisher!

RG: Nach dem Erscheinen von *Driver, Bombyx* und *Bering* bist du zu Jawx gewechselt.
FL: Mein Publisher war DIALOG Informatique, und dort verstand ich mich sehr gut mit Jean Luc Pronier. Wir arbeiteten gut zusammen und kamen so zu Jawx. Trotz der Bekanntheit der Entwicklergruppe kannte ich sie vorher nicht. Die Gruppendynamik gefiel mir, und somit fühlte ich mich dort wohl.

RG: Jawx hatte einige sehr ungewöhnliche Ideen …
FL: Ja, sehr französisch, würde ich sagen. Einige Ideen waren mir fast peinlich. *Serenade*, zum Beispiel, war unspielbar – machte aber trotzdem Spaß. Ich habe keine Ahnung, woher die Gruppe all die Ideen nahm. Sie arbeiteten mit Jim Cuomo zusammen, der damals für die Musik zuständig war. Leider ▶



» Der Sinclair war in Frankreich kaum verbreitet. Der Oric kostete dasselbe und machte einen besseren Eindruck. «

FRANÇOIS LIONET



▶ gab es viele Probleme. Wir hatten über die Autorenschaft schließlich einen 15 Jahre dauernden Rechtsstreit.

RG: Wie entstand *Cock'in*, das auch als *Chickin Chase* bekannt ist?
FL: Die Prämisse war ein typisch französisches und etwas anzügliches Spiel. Der Name war natürlich kein Zufall, aber die Idee war gut. Man musste etwas Zeit in einem kleinen Haus verbringen und dann wurde es immer schwieriger. Aber dank der guten Progression blieb es fair. Habt ihr es gespielt?

RG: Ja, wir haben uns lange die C64-Fassung angeschaut.
FL: Ah, das ist die Version mit den großen Sprites. Das Spiel war darauf überhaupt nicht ausgelegt.

RG: Dann gab es noch *Olé* (auch *Raging Beast*). Wieso gerade Stierkampf?
FL: Wieso nicht? Der Stier starb ja nicht. Allerdings wurde das Spiel zu schwierig, wenn man zum Rodeo kam. Das war mein Fehler, trotzdem konnte es Spaß machen.

RG: In deinem alten Blog steht etwas von *Abner's Bible Tales* und deiner Zeit in den USA nach der CES 1986. Könntest du uns davon erzählen?
FL: Das war eine schöne Zeit. Wir arbeiteten mit Jim Cuomo zusammen Er ist hundertprozentiger Italiener, nur übertroffen von seiner Mutter. Sehr katholisch. Sie lebte in Colorado Springs, direkt am Fuße der Rocky Mountains. Jim lud mich dorthin ein und schlug vor, ein Spiel für den C64 zu entwickeln, da seine Mutter die Idee zu einem Spiel auf Basis der Bibel hatte. Also ging ich dorthin und arbeitete in der Garage. Das Spiel hatte drei Levels. Im ersten Level steuerte man Baby Mose im Korb auf dem Nil und musste Krokodilen ausweichen. Wenn Moses von Krokodilen gefressen wurde, musste man zur Strafe die Bibel lesen. Ich glaube, ich habe die Box noch.

> »Wenn Klein-Moses von Krokodilen gefressen wurde, musste man zur Strafe die Bibel lesen.« FRANÇOIS LIONET



» [C64] Dank Übersetzer-Tool ruft ihr dem Alien ein „HOWDY" zu.

RG: Wir haben versucht, das Spiel online zu finden. Es scheint nicht so, als ob es archiviert wäre.
FL: Ich glaube, ich habe die Diskette oder die Kassette verloren … es war alles in Maschinensprache geschrieben.

RG: Als Nächstes hast du *Captain Blood* portiert. Wie kamst du dazu?
FL: 1987 habe ich gerade mein Studium beendet und zog mit einigen Studienfreunden in ein kleines Haus in Paris. Während sie weiterstudierten, programmierte ich tagsüber. Dort entwickelte ich dann auch *Captain Blood*, *Le Jeu Du Roy* und STOS. Eine tolle Zeit! Damals lernte ich auch die beiden Autoren Didier Bouchon und Philippe Ulrich kennen. Die beiden sind bis heute aus der französischen Spieleindustrie nicht wegzudenken. Mit ihnen zusammenzuarbeiten war fantastisch!



FÜNF MEILENSTEINE

Magie des Coding-Genies.



BOMBYX
■ In nur einer Woche entwickelte François dieses auf *Snake* basierende Spiel. In BASIC programmiert, bleibt das Spiel dank Zeitbegrenzung und angreifenden Gegnern, vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden, spannend.



CAPTAIN BLOOD
■ Erkundet ganze Galaxien und beamt ET an Bord! Auf Knopfdruck könnt ihr komplette Planeten in die Luft jagen. Dank einer schick in Szene gesetzten Flugeinlage und des UPCOM-Kommunikationssystems kommt viel Atmosphäre auf.



CHICKIN CHASE AKA COCK'IN
■ Durch die groben Sprites hat die C64-Version einen ganz eigenen Stil. Im Spiel beschützt ihr die Hühnereier vor bösen Eindringlingen. Korn und Würmer geben euch extra Energie.



OLÉ AKA RAGING BEAST
■ Urkomisch und Stierkampf: In diesem Spiel passt beides zusammen und ist bis heute spaßig. Zumindest wenn zuerst Kontrolle über die Steuerung erkämpft wird.



AMOS
■ Nach dem Erfolg von STOS wechselte François auf den Commodore Amiga. AMOS verhalf vielen Programmierern zum Karrierestart und wurde für kommerzielle Spiele und Demos genutzt.



» Der Ausreißer, die 3D-Version von STOS, wurde nicht von François programmiert.



» Ein holländisches Magazin bewirbt AMOS im Jahr 1988.



» [Amstrad CPC] Ohne Eier sieht es nicht gut für eure Hühner aus.

RG: Was hat dich zum STOS inspiriert?
FL: Die Idee stammte von Jawx. Der Plan war, GEM zu ersetzen, welches ich wirklich fürchterlich fand. Am Anfang stand eine Art DOS, entwickelt von Constantin Sotiropoulos. Anschließend entwickelte man dafür eine Art BASIC. Ich wollte Grafik anzeigen lassen, Sound erstellen und Bewegungs- und Kollisionsabfragen einbauen. Damit fasste ich die Zwischenschritte zusammen.

RG: Hast du viele Spiele gespielt, die mit STOS entwickelt wurden?
FL: Nicht wirklich, ich spiele kaum. In den 80ern und 90ern tat ich in den Interviews immer so, als ob ich all die Spiele kennen würde. Die Wahrheit ist: Ich weiß nichts über gute Spiele. Ich programmiere die Spiele-Engines, das ist alles.

RG: Fandest du danach die Entwicklung von AMOS für den Amiga schwierig?
FL: Nein, es war eher so wie von einem kleinen Raum in ein Schloss zu kommen. Ein Kritikpunkt von AMOS war immer, dass es die Hardware nicht genügend respektiert. Aber für Spiele respektiert man die Hardware nicht – man geht so weit wie möglich.

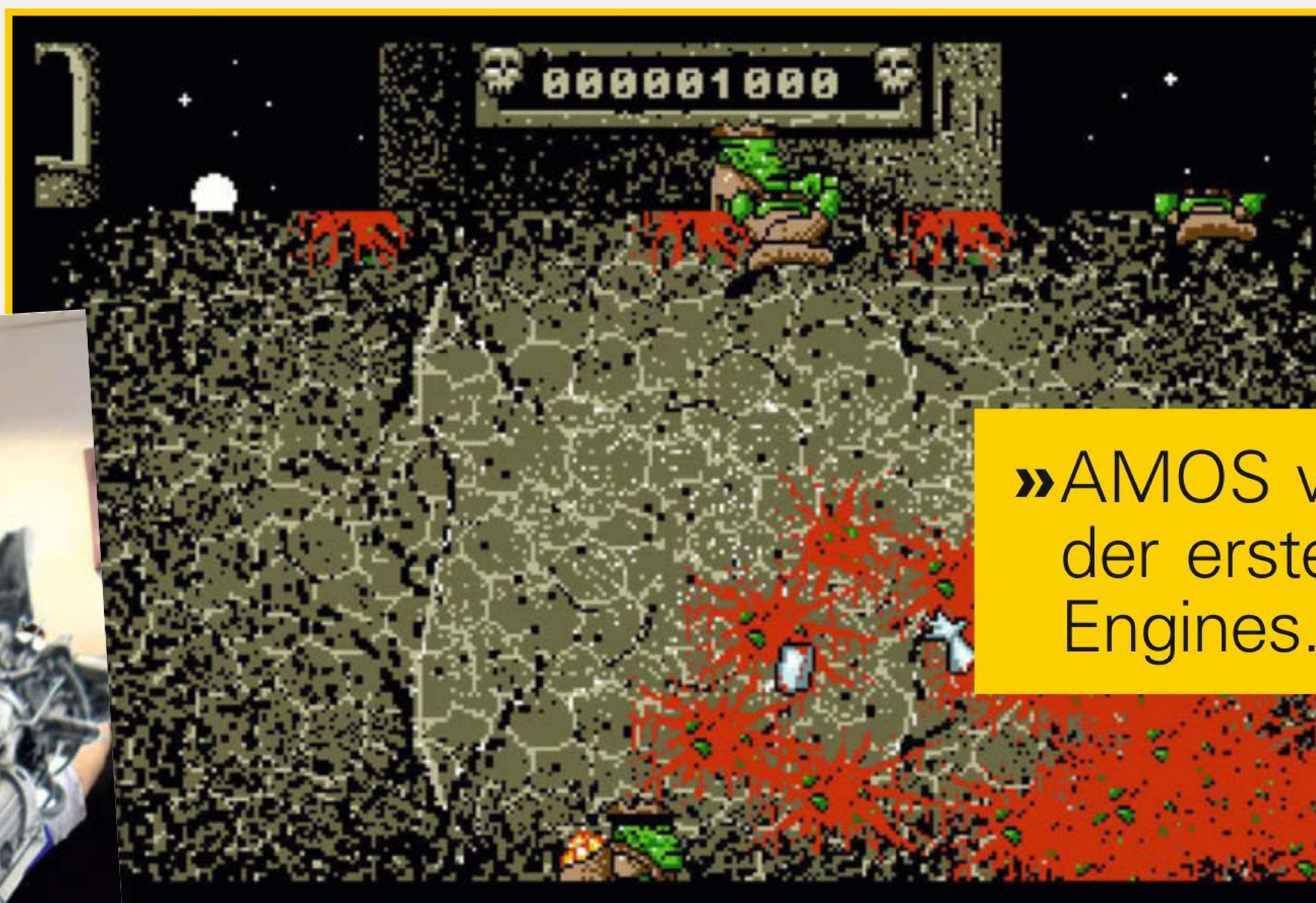
RG: Wusstest du, dass der Publisher von STOS und AMOS, Mandarin Software, mit den Hilfsmitteln auch einige pädagogische Spiele entwickelt hat?
FL: Na klar! Die letzte Version von *Mini Office* wurde mit AMOS Professional erstellt. Für mich war das fürchterlich, der größte Fehler war die Namensgebung. Es hätte einfach AMOS 2 heißen sollen, an der Version war nichts „Pro".

RG: Was führte zu der Gründung von Clickteam?
FL: Der Rechtsstreit mit Jawx lief 1993 immer noch. Ich konnte also keine PC-Version von AMOS entwickeln; denn das wäre dasselbe Produkt gewesen, auf das Jawx Autorenrechte eingeklagt hatte. Ich wollte natürlich auf den PC. AMOS war eine der ersten Spiele-Engines der damaligen Zeit, und danach fing ich an, über die Nutzung von Excel nachzudenken. Komplexe Excel-Dateien haben endlose Schleifen mit sich untereinander referenzierenden Zellen. Wenn man die Nutzer fragt, „programmiert ihr?", dann antworten sie mit „nein". Aber genau das tun sie! Also ließ ich mich davon inspirieren und baute darauf auf. Bis heute sind diese simplen Mechaniken bei allen Clickteam-Produkten sichtbar. Auch wenn es simpel ist, lässt sich damit ein komplexes Programm entwickeln. Einfach fantastisch!

RG: Die Produkte von Clickteam gehören zum „Game Maker"-Genre. Das ist irgendwie dein Spezialgebiet …
FL: Es scheint so. Es ist für mich einfacher, ein Werkzeug zu programmieren als das eigentliche Spiel. Wenn man ein schlecht designtes Werkzeug entwickelt, ist es immer noch nutzbar. Aber ein schlecht designtes Spiel macht keinen Spaß. Einem guten Werkzeug verzeiht man auch kleine Ungereimtheiten. ▶

AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **DRIVER** [1981] ORIC-1
- **BOMBYX** [1981] ORIC-1
- **BERING** [1982] ORIC ATMOS
- **KATUVU** [1984] C64
- **COCK'IN aka CHICKIN CHASE** [1985] VERSCHIEDENE
- **RAGING BEAST – OLE!** [1986] VERSCHIEDENE
- **ABNER'S BIBLE TALES** [1986] C64
- **LE JEU DU ROY** [1987] THOMSON MO5/TO7
- **CAPTAIN BLOOD** [1987] VERSCHIEDENE
- **STOS ORIGINAL VERSION** [1987] ATARI ST
- **STOS BASIC** [1988] ATARI ST
- **STOS COMPILER** [1989] ATARI ST
- **AMOS BASIC** [1990] AMIGA
- **AMOS COMPILER** [1991] AMIGA
- **EASY AMOS** [1992] AMIGA
- **AMOS PROFESSIONAL** [1992] AMIGA
- **KLIK & PLAY** [1993] PC
- **COREL CLICK & CREATE** [1995] PC
- **THE GAMES FACTORY 1.0** [1996] PC
- **MULTIMEDIA FUSION 1.0** [1997] VERSCHIEDENE
- **IMSI MULTIMEDIA FUSION** [1998] VERSCHIEDENE
- **JAMAGIC** [2000] VERSCHIEDENE
- **MULTIMEDIA FUSION 1.5** [2002] VERSCHIEDENE
- **MULTIMEDIA FUSION 2.0** [2006] VERSCHIEDENE
- **THE GAMES FACTORY 2.0** [2006] VERSCHIEDENE
- **CLICKTEAM FUSION 2.5** [2013] VERSCHIEDENE
- **AMOS2** [TBC 2019] VERSCHIEDENE



» [Amiga] Ian West programmierte *Ork Attack* mit AMOS.


» François in Kampfmontur.

»AMOS war eine der ersten Spiele-Engines.« FRANÇOIS LIONET

WE DON'T NEED NO EDUCATION

François über die Nutzung von Thomson-Computern in französischen Schulen.

In englischen Schulen wurden BBC-Computer genutzt. In Frankreich gab es Informatik für alle – und das auf Thomson-Computern. François war davon nicht überzeugt: „Ich programmierte ein Schachprogramm, *Le Jeu Du Roy.* Ohne zu lügen: Die Hälfte der Speicherversuche scheiterte. Ich machte immer fünf Sicherungen und hoffte, in der nächsten Woche noch meinen Spielstand weiterspielen zu können. Kurz gesagt: Der BBC war um einiges besser." Laut François war die Entscheidung für die Thomson-Computer eine politische – mit hohen Auswirkungen für die Industrie.



RG: Hast du Empfehlungen für Spiele, die mit der Software von Clickteam entwickelt wurden?

FL: *Five Nights at Freddy's* – fast die ganze Serie wurde mit Clickteam Fusion entwickelt. Auf YouTube gibt es Videos von einer ganzen Fülle an toll designten Spielen (Suchbegriff #MadeWithFusion). Auch *Baba Is You* ist eines davon. Das Spiel hat ein hervorragendes Konzept und wurde mit Multimedia Fusion umgesetzt.

RG: Jetzt arbeitest du an AMOS 2. Wieso kamst du darauf zurück?

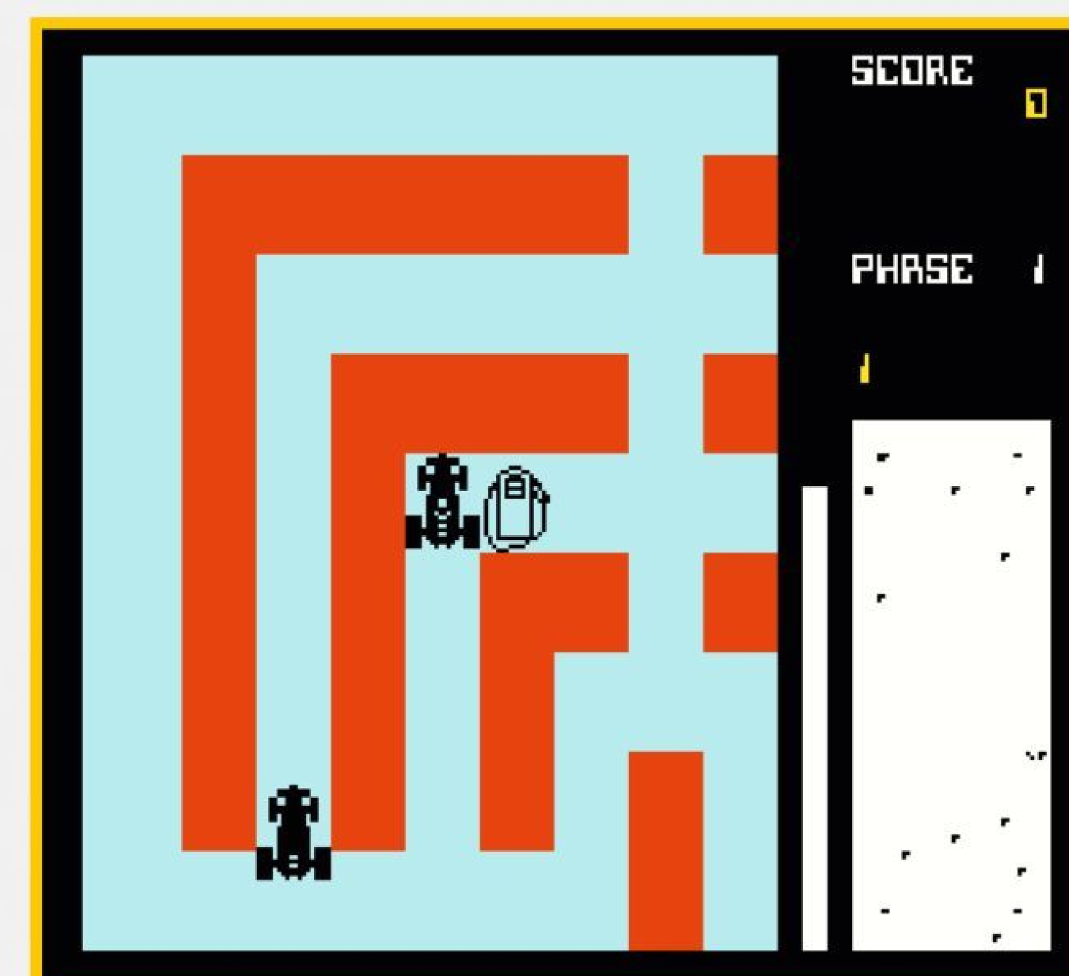
FL: Seit einigen Jahren bekomme ich immer mehr Mails von Leuten, die mir dafür danken, dass sie ihre ersten Programmierschritte mit AMOS machen konnten und nun in der Branche arbeiten. Auf Facebook entdeckte ich AMOS-Pro- und STOS-Gruppen. Von da an hatte ich die Idee, den alten AMOS-Code in die heutige Zeit zu übertragen. Im November 2018 startete ich dann eine Patreon-Seite dazu. Einige Leute fingen auch wieder an, mit dem originalen AMOS zu programmieren – in dem Wissen, dass alles auch mit der neuen Version kompatibel sein wird. Das Interesse wächst, was mich sehr freut.

RG: Kompatibilität zur alten Version war also entscheidend für dich?

FL: Ja, sie ist unglaublich wichtig! Das Programm wird einerseits mit der alten Version kompatibel sein, andererseits wird auch eine neue Syntax geben. Ich entwickle es zusammen mit Tom Cully, einem Professor an der Universität von Turin. Einige der schlechten Designentscheidungen des originalen AMOS sollen sich nicht wiederholen. Das eigentliche Ziel von AMOS Software, so heißt mein neues Start-up: jungen Leuten das Programmieren beizubringen. Wenn AMOS 2 Ende des nächsten Jahres erscheint, werde ich nach Malta ziehen, wo wir Raum zum Experimentieren haben. Wir haben dort bereits mit Schulen gesprochen, um dreijährige AMOS-2-Computerkurse anbieten zu können. Am Ende der Kurse sollen die Schüler ihre eigene künstliche Intelligenz entwickeln.

RG: Hast du eine Meinung zu den Konkurrenzprodukten in der Spielentwicklung?

FL: Ich bin immer noch gut mit meinen ehemaligen Kollegen bei Europress befreundet, auch wenn DarkBASIC wirklich nah an einer



» [Oric] *Driver* ist ein hervorragender Versuch eines Spiels im *Rally-X*-Stil auf dem Oric.





» [Amiga] Auch *Jetstrike* basiert auf AMOS.

Kopie von AMOS war. Aber es war gut gemacht, insofern war das schon in Ordnung. Deswegen schaute ich mir deren Programm an. Vor Kurzem habe ich auch mein erstes Projekt in Unity erstellt, eine Baumstruktur.

RG: Wir haben das Gefühl, dass sich viele Entwickler wieder zu ihren ehemaligen Plattformen hingezogen fühlen. Würdest du auch ein neues Programm mit den alten Maschinen entwickeln?

FL: Wenn es die Zeit zulässt, gerne. Eine alte Maschine muss man erst wieder in Schuss bringen, das kostet Zeit. Und Zeit ist die wichtigste Ressource. Wenn ich mit der JavaScript-Version des AMOS-2-Compilers fertig bin, wird sie C++-Code ausgeben. Das sorgt für schnelle Geschwindigkeit. Und ich würde gerne eine C64-Version machen. Auf dem 6502 zu programmieren ist klasse, und mit dem Sound kann man so viel anstellen. Ich kann mich noch genau an das Geräusch der Federn beim Tippen erinnern. *

FRAGEN DER COMMUNITY

Englische Retro-Gamer-Leser stellten Fragen an François.

Der Oric hat in England keinen guten Ruf. Er wurde mit einem Türstopper verglichen. Was ist deine Meinung dazu?

Wieso hat er einen schlechten Ruf? Eine englische Firma hat das Gerät hergestellt! Sinclair-Maschinen waren billig und sahen billig aus. Der Oric war ihnen überlegen. Der Display-Prozessor war der gleiche wie in den Thomson-Maschinen drei Jahre später. Der schlechte Ruf ist unfair, der Oric war günstig und gut gemacht.

Wird es ein Update von *Cock'In* als AMOS-2-Demo geben?

Ja, es wird eine neue Version geben! Diesmal ist es sogar möglich, die Tür zu öffnen. Man wird also sehen können, was im Hühnerstall vor sich geht.

Gab es Schwierigkeiten bei dem Wechsel von STOS zu AMOS? Und was ist deine Meinung zu Blitz?

Nein, weil der Prozessor gleich war. Den Code konnte ich zu großen Teilen kopieren. Aber es war wie der Umstieg von einem Citroen auf einen Ferrari! Zu der damaligen Zeit war ich sauer. Es war eine etwas unreife Reaktion, aber Blitz ist ein tolles Produkt und es ist genau das, was AMOS hätte sein sollen.


» [C64] *Olé Aka Raging Beast* lehrte uns Achtung vor dem wilden Stier!

Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

In unserer Homebrew-Rubrik stellen wir euch aktuelle Fan-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.

SCHICKT UNS EURE RETRO-SPIELE

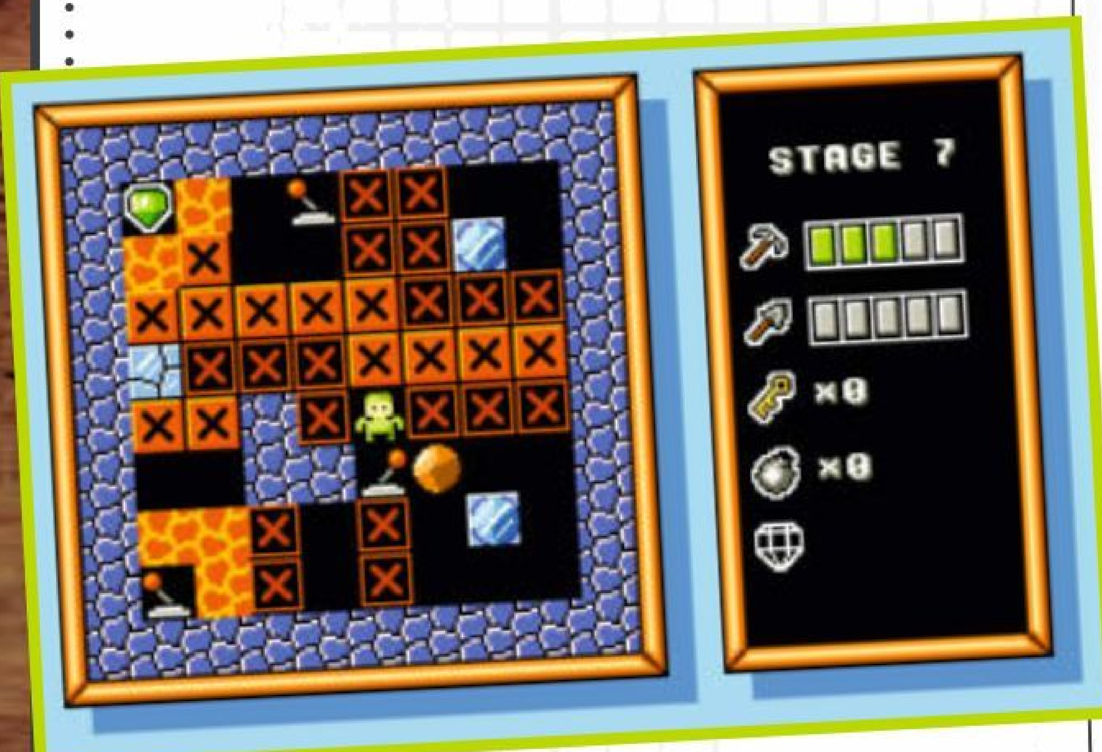
Wir würden gerne mehr deutsche Homebrew-Projekte vorstellen! Wenn ihr also selbst ein Retro-Spiel fertiggestellt habt oder kurz vor dem Release steht, freuen wir uns sehr, wenn ihr es uns einschickt. Am liebsten sind uns einfach das oder die Emulator-Files und eine kurze Beschreibung, per E-Mail an **retrogamer@gamersglobal.de**

Wir sind gespannt auf eure Einsendungen!

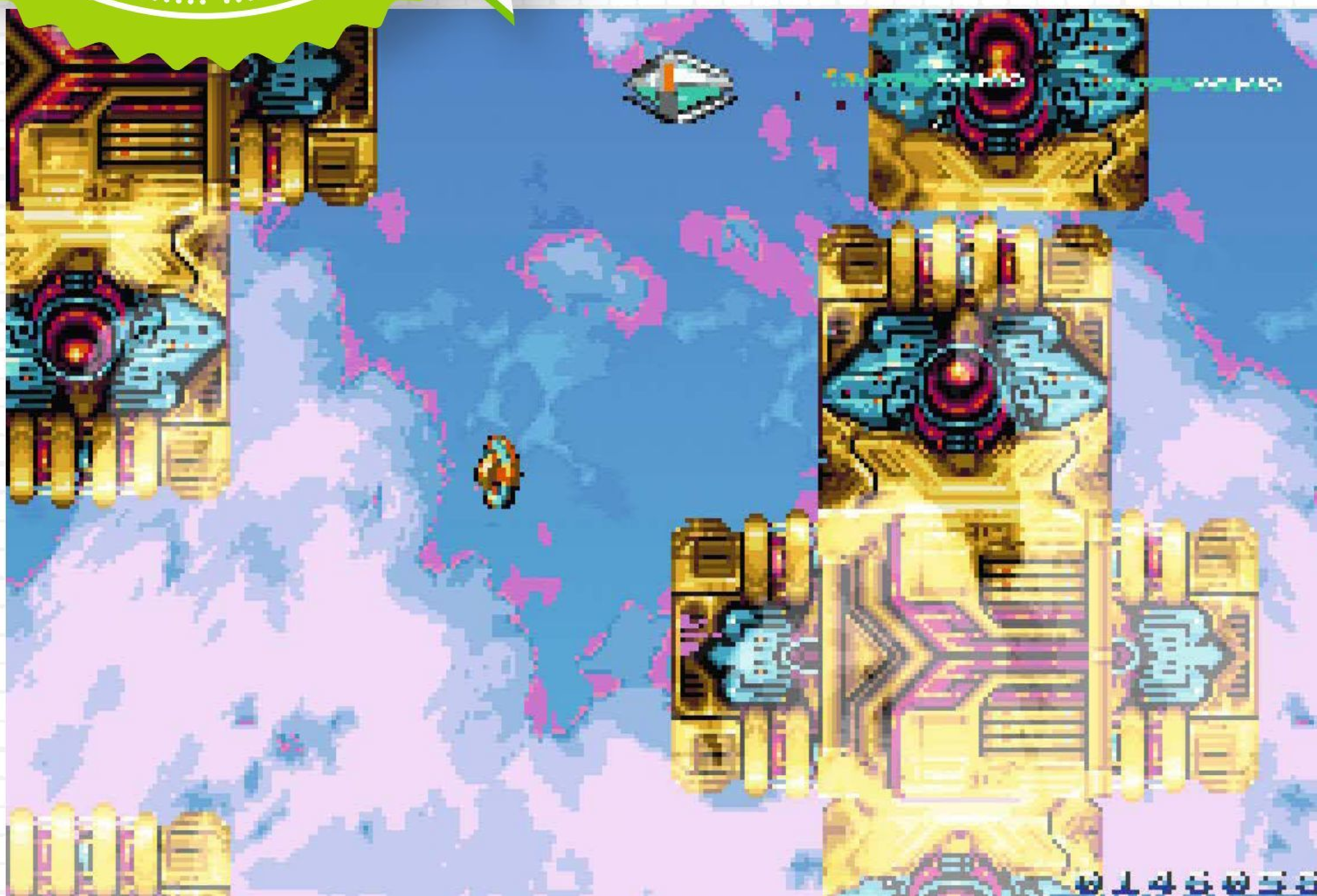
PLUTONIUM CAVERNS

» **SYSTEM:** MSDOS8
» **ENTWICKLER:** JANI NYKÄNEN
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/plutonium-caverns-dos
» **PREIS:** GRATIS

Dieser Alien hatte Glück im Unglück: Nachdem ihm im Weltall der Sprit ausgegangen ist, landet er auf einem unerschlossenen Planeten, auf dem es zuhauf die benötigten Plutonium-Kristalle gibt. Das Sammeln der Ressource gestaltet sich aber schwerer als gedacht: Um durch die Höhlen zu kommen, muss unser Alien etliche Puzzles lösen und sich beispielsweise durch Felsen graben oder Blöcke in Lava schubsen.



» [PC] Das Betätigen eines Schalters kann den ganzen Level verändern.



» [Amiga] Asteroiden wird ausgewichen oder sie werden zerstört.

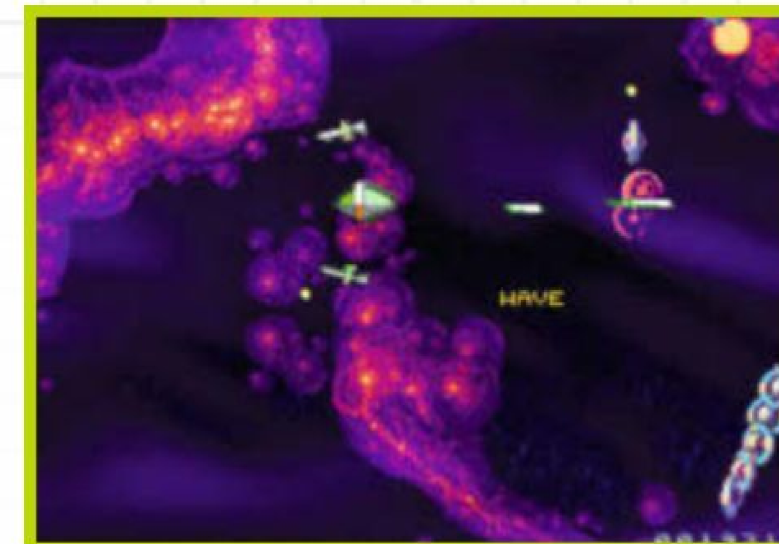
RESHOOT R

» **SYSTEM:** AMIGA » **ENTWICKLER:** RICHARD LÖWENSTEIN » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/reshoot-r-amiga » **PREIS:** AB 29,95 EURO

Richard Löwenstein ist sicher noch vielen von euch als ehemaliger *Amiga-Joker*-Redakteur bekannt, und ihr wisst wahrscheinlich auch, dass er gerne Retro-Spiele programmiert. Mittlerweile ist sein Projekt *Reshoot R* fertig und kann gekauft werden.

Die Sternenreisende Aryn gerät in einen galaktischen Sturm und havariert. Als sie wieder zu sich kommt, treibt ihr R1-Raumschiff weitab vom Kurs durch den berüchtigten Tars-Nebel. Die örtlichen Machthaber, namentlich die Tars, kommen mit Fremden nicht sonderlich gut klar – und so findet sich Aryn inmitten von schießwütigen Angriffsschiffen wieder. Allerdings ist die R1 alles andere als hilflos! Dank Power-ups bewegt sich das Schiff schneller oder die Waffen werden aufgemotzt, sodass sie mehr Projektile abfeuern. Mit den richtigen Accessoires wird der Bildschirm auch diagonal mit Kugeln eingedeckt.


» [Amiga] Der Boss muss seinen mächtigen Laser erst aufladen.

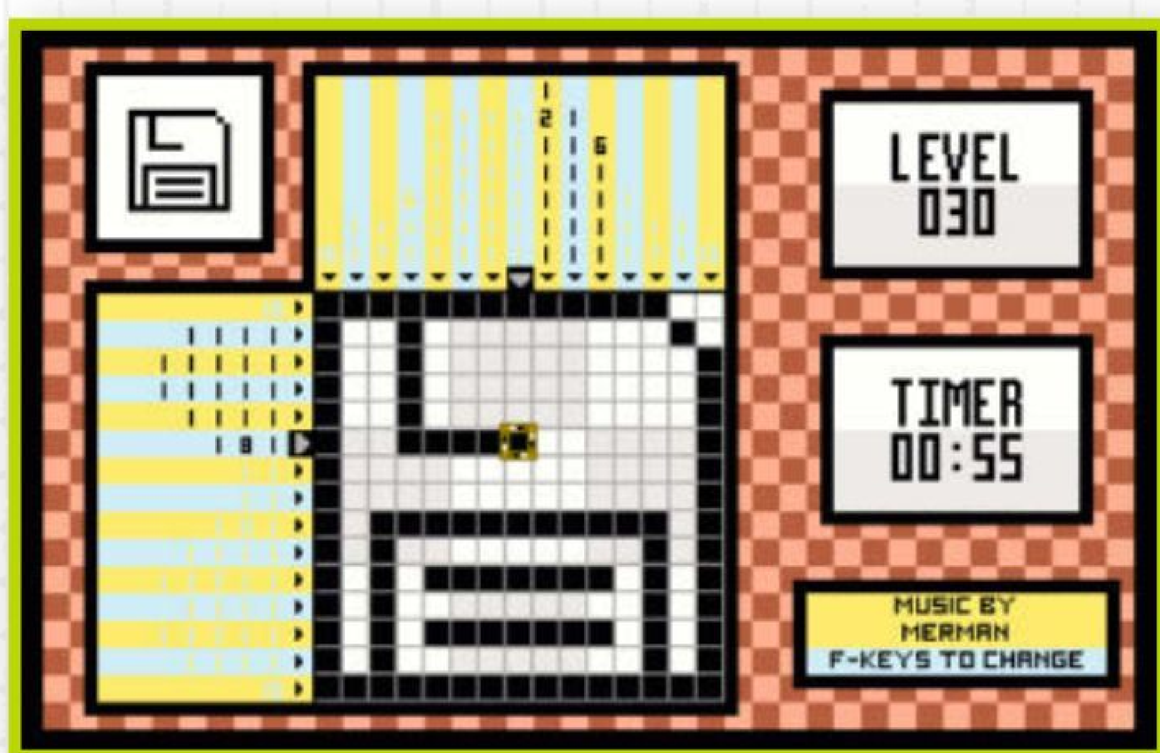


» [Amiga] Ganze Gegnerwellen auszuschalten lohnt sich immer.

Die Upgrades dienen auch als Schilde. Es ist zudem unabdingbar, die Angriffsmuster der Gegner zu lernen und entsprechend zu reagieren. Besonders fies sind die am linken Rand des Spielfelds erscheinenden Schiffe, da sie nicht getroffen werden können, bis sie sich in Reichweite bewegt haben.

Löwensteins *Reshoot R* hat nicht nur eine schicke Optik, einen treibenden Soundtrack und ist sauber programmiert – es ist vor allem ein gutes Shoot-em-up. Die Levels sind ziemlich lang, dafür aber abwechslungsreich und prall gefüllt mit Gegnern. Das ungewöhnliche Power-up-System funktioniert erstaunlich gut und gibt dem Spieler die Chance, sich nach schweren Treffern durch Aufsammeln des nächsten Items noch zu retten.





» [C64] *Grid Pix* benötigt in der Floppy-Fassung ein 1581-Laufwerk.

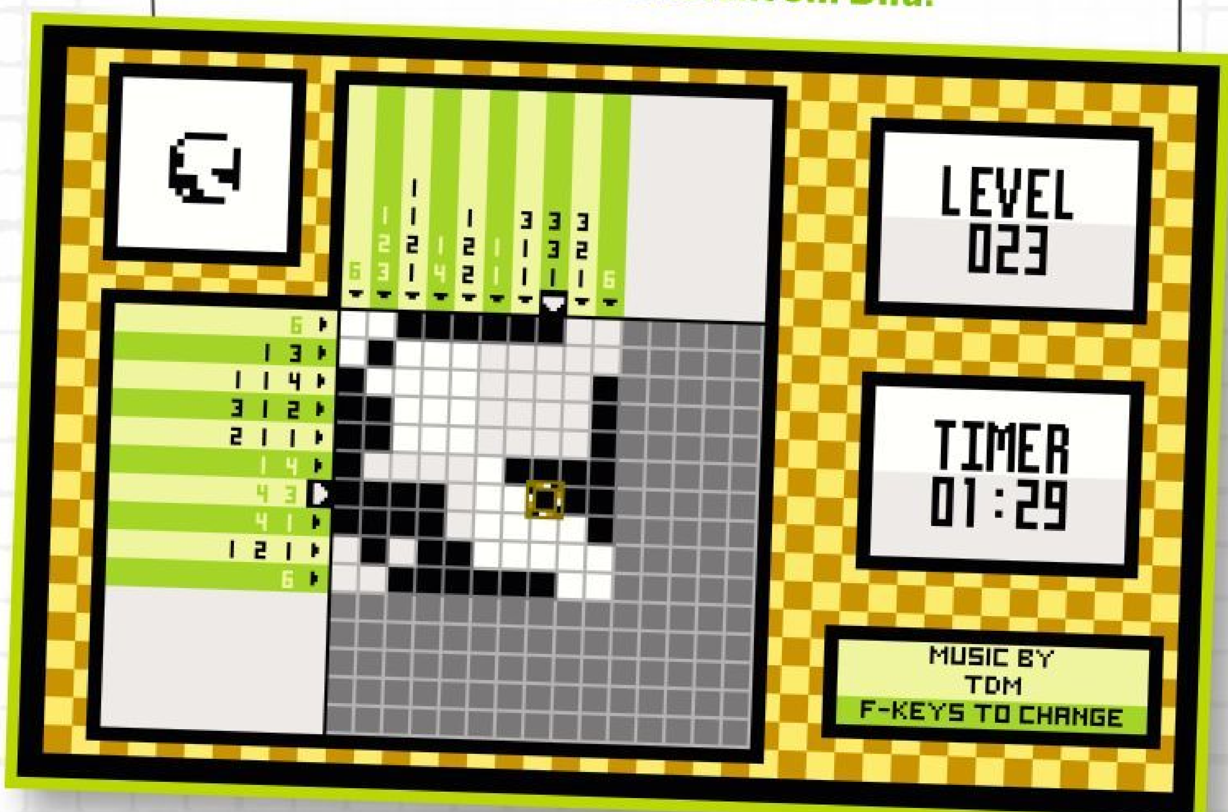
GRID PIX

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** CARLETON HANDLEY
» **DOWNLOAD:** http://psytronik.net/newsite/index.php/c64/118-gridpix
» **PREIS:** NOCH NICHT BEKANNT (TAPE, DISKETTE, MODUL)

Die auch als Picross bekannten Nanogramm-Puzzles klingen recht simpel: Der Spieler muss in einem aus Zellen bestehenden Raster unter Beihilfe von Hinweisen ein Bild nachbauen. Das Genre bietet aber oftmals knackige Herausforderungen, die einen stundenlang beschäftigen können.

Grid Pix sticht aus der Masse hervor. Es umfasst zwar viele Rätsel, spielt sich aber ziemlich entspannt, weil es Fehler oder zu viel benötigte Zeit nicht so hart bestraft. Zudem dürft ihr speichern. *Grid Pix* soll für alle Puzzle-Freunde, die nach Feierabend etwas knobeln wollen, in Kürze beim Homebrew-Spezialisten Psytronik.net zum Kauf bereitstehen. Ob Tape, Diskette oder Modul: Ihr habt die Wahl.

» [C64] Pixel für Pixel entsteht ein Bild.



SCOTBOT

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** DOUGIE MCG
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/scotbot-spec
» **PREIS:** NACH EIGENEM ERMESSEN

Das Monster von Loch Ness hat endgültig genug von all den fotohungrigen Menschen und bläst zur Offensive! Mit Hilfe anderer Sagenwesen will es die Schotten aus ihrem Heimatland vertreiben. Die finden das nur mäßig toll und bauen den Sc0tb0t, um der Bedrohung zu begegnen. Ihr bewegt euch Bildschirm für Bildschirm voran, weicht patrouillierenden Gegnern aus und sucht nach Items für den Kampf gegen größere Monster und den Schlüssel für den Level-Ausgang. Verliert ihr eines eurer neun Leben, geht ein Großteil eures Fortschritts flöten. *Sc0tb0t* ist ziemlich schwer und manchmal auch frustrierend.





» [ZX Spectrum] Dem Kelpie solltet ihr aus dem Weg gehen.



» [Amiga] Dieser Knopf lässt einige Felsen verschwinden.

BIOJET

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** ROY SCHNEIDER
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/biojet-amiga
» **PREIS:** GRATIS

Nichts verhagelt einem den Tag so sehr, wie vom eigenen Raumschiff getrennt zu werden, während man die Höhlensysteme einer unbekannten Welt erforscht. Genau das ist die Ausgangslage in *Biojet*, also müsst ihr aus den großen Arealen entkommen, die um euren Charakter scrollen, während ihr euch bewegt.

Neben umherstreifenden Gegnern und anderen Gefahren müsst ihr Schlüssel für Türen finden und mit Schaltern zuvor verschlossene Gebiete öffnen. Nachdem ihr euch an die Steuerung und Kollisionsabfrage gewöhnt habt, entfaltet *Biojet* seinen Spielspaß durch die Erkundung der Levels und die zahlreichen Puzzles, allerdings bietet es abseits der Jagd nach dem Highscore kaum Wiederspielwert.

COFFEE BREAK SHOOTOUT & TOTAL REFILL

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** PSYTRONIK
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/tcbs-refill-c64
» **PREIS:** 2,99 DOLLAR

Dieses Zweier-Bundle ist perfekt, wenn ihr nur eine halbe Stunde Zeit für ein kleines Spielchen habt. In *Total Refill* bewirtet ihr als Barkeeper Chris eine Bar voll durstiger Gäste. Bedient ihr einen Trinker zu lange nicht, wird er wütend – und ein einziger randalierender Kunde reicht, damit Chris gefeuert wird. Es ist ein schwieriges Unterfangen, den eigenen Arbeitsplatz zu sichern!

In *The Coffee Break Shootout* kontrolliert ihr mit einem Joystick oder der 1351-Maus ein Fadenkreuz und macht Jagd auf Vögel. Ihr müsst gut zielen: Geht ein Schuss daneben, so beleidigt euch das Federvieh und wird schneller – Highscore-Jäger dürfte das aber anspornen.



» [C64] Die Gäste des Knocker's haben Durst.







» [Amiga] Gegner starren die Wand an, wenn ihr auf der Rückseite seid.

TRONIC KIDS

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** AMIGA FACTORY
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/tronic-kids-amiga
» **PREIS:** GRATIS

In diesem Labyrinth-Spiel sammelt ihr Schatztruhen und öffnet so den Ausgang, außerdem müsst ihr Verfolgern entkommen. Und von denen gibt es so einige, allerdings habt ihr ein Ass im Ärmel: Ihr könnt Löcher als Fallen platzieren. Die Gegner dagegen sind ziemlich dämlich und rennen euch einfach schnurstracks hinterher. Zudem bleiben sie oft an Wänden hängen und stapeln sich, wodurch der Eindruck entsteht, es sei nur einer.

Auch wenn der Ansatz von *Tronic Kids* durchaus spaßig ist, so wären bessere Steuerung, clevere künstliche Intelligenz und mehr Qualitätsmanagement nötig gewesen. Wenn Gegner direkt neben dem Spieler spawnen, dann sorgt das für unnötigen Frust.

» [Amiga] Am Anfang des dritten Levels seid ihr umzingelt.



MR. DO!

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** ADRIAN SINGH
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/mr-do-spec
» **PREIS:** GRATIS

Kirschen und andere Früchte sammeln ist ein gefährlicher Zeitvertreib in der Welt von *Mr. Do!*, denn Creeps genannte Monster patrouillieren die Tunnel. Aber der namensgebende Held kann sich wehren, er schießt einen Ball durch die Gegend, der so lange umherhüpft, bis er einen Gegner erledigt. Bleibt er hängen, muss er aber wieder eingesammelt werden. Mit Äpfeln errichtet ihr Barrieren oder schmeißt sie auf Gegnerköpfe.

Für die fantastische Grafik ist die Spectrum-Legende Mark R. Jones verantwortlich, der Sound ist auf 128K-Geräten eine solide Kopie der Originalmusik, und am Wichtigsten: Das Spielgefühl des Arcade-Automaten wird sehr gut eingefangen, inklusive des hohen Schwierigkeitsgrades.





» [ZX Spectrum] Äpfel nutzt ihr, um Barrieren zu errichten.



» [PICO-8] Die Fez-Spielmechanik funktioniert auch in Fuz noch.

FUZ

» **SYSTEM:** PICO-8
» **ENTWICKLER:** JUSIV
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/fuz-pico8
» **PREIS:** GRATIS

Gomez ist gestrandet, nachdem das Portal, durch das er in diese seltsame Welt gekommen ist, beschädigt wurde. Er existiert in zwei Dimensionen und kann alles um sich herum rotieren und so unzugängliche Plätze erreichen. Um das Portal zu reparieren, muss er acht Würfelteile sammeln. Die ersten sieben sind leicht zu finden, für das letzte hingegen muss er gut beobachten und nachdenken. Aber will er diese Welt wirklich verlassen?

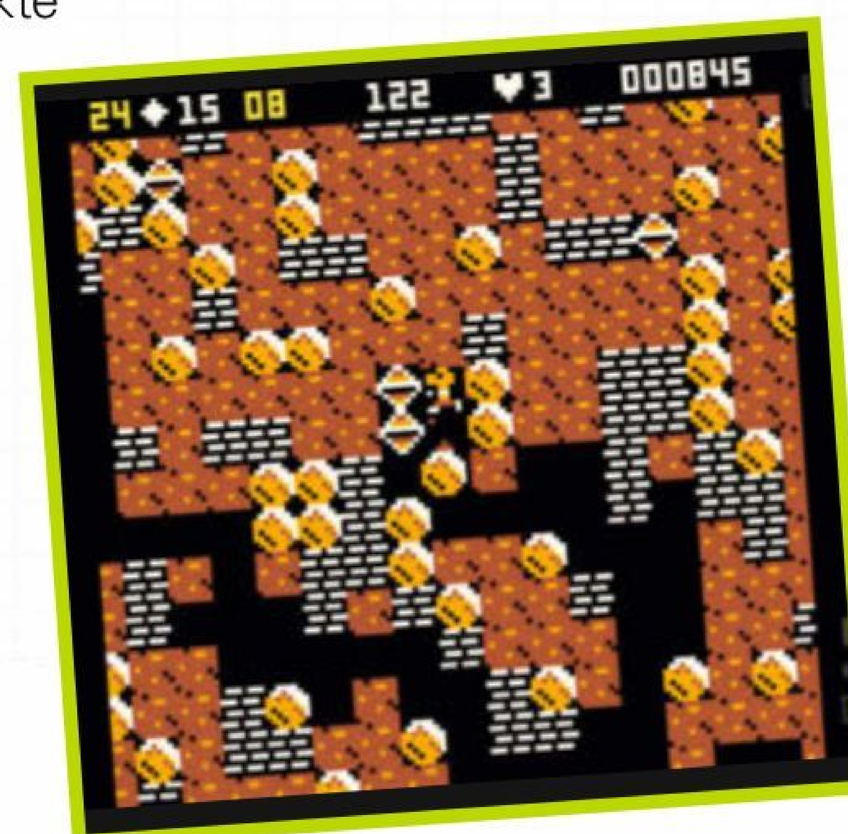
Diese Liebeserklärung an das Xbox-360-Spiel *Fez* repliziert dessen Artstyle und die Hüpf-Mechanik. Die Rätsel, die es bietet, sind teils offensichtlich zu lösen, teils nicht. Auch wenn es klein sein mag, so bietet es für Spieler, die Puzzle-Plattformer mögen, viel zu sehen.

BOULDER RUN

» **SYSTEM:** PICO-8 » **ENTWICKLER:** PAUL HAMMOND » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/boulder-run-pico8 » **PREIS:** GRATIS

In den Hügeln der Spielwelt sammelt ihr teils mannshohe Diamanten. In jedem Level müsst ihr eine bestimmte Anzahl auflesen, dazu gibt es manchmal Extra-Items, die mehr Punkte bringen. Aufpassen müsst ihr auf Felsen, die herunterfallen, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Allerdings sind diese durchaus nützlich, um die umherstreifenden Glühwürmchen, Amöben oder Schmetterlinge zu zerquetschen.

Boulder Run ist eine Liebeserklärung an *Boulder Dash* (besonders die C64-Fassung), was sich vor allem an der überarbeiteten Grafik zeigt. Die Levels wurden kopiert, durch die Möglichkeit, die Höhlen und Schwierigkeitsgrade im Hauptmenü einzustellen, könnt ihr euer Erlebnis zudem kniffliger gestalten.



» [PICO-8] Die sicherste Route ist oft nicht klar ersichtlich.

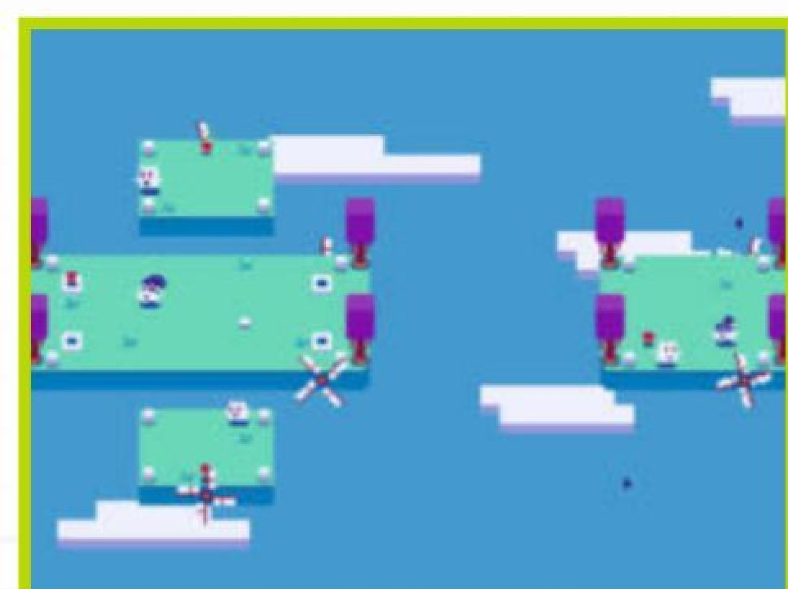


MISPLACED

» **SYSTEM:** MEGA DRIVE » **ENTWICKLER:** RETROSOULS » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/misplaced-md » **PREIS:** NACH EIGENEM ERMESSEN



» [Mega Drive] Dieser Level ist knifflig und gruselig.



» [Mega Drive] Nicht alles ist so, wie es scheint.

Wenn ihr schon einmal nach einer durchzechten Nacht mit fiesen Kopfschmerzen und Handschellen an den Gelenken aufgewacht seid, versteht ihr sicherlich das Dilemma von Hara. Jeden Morgen erwacht er auf einer seltsamen Insel, die komischerweise über den Wolken schwebt. Neben patrouillierenden Gegnern trefft ihr auf potenziell freundliche Gesellen wie Hatter oder einen Piraten, der euch auf Nachfrage beim Lösen von Puzzles hilft und einen seltsamen Kommentar ablässt, der die Story weiter vorantreibt.

In jedem Level müsst ihr eine bestimmte Anzahl an Items sammeln und in einen Behälter stecken, woraufhin ein Schlüssel erscheint und ihr zum nächsten, schwereren Tag gelangt. Hara hat eine Spezialfähigkeit, eine Brille, die die Zeit anhält und euch ein paar Schritte aufnehmen und speichern lässt. Diese könnt ihr an anderer Stelle abspielen und so quasi durch die Luft wandeln. Die Kraft hat zwar ein paar Limitierungen, ist aber auch sehr nützlich.

Die schlichte, minimalistische Optik von *Misplaced* ist ungewöhnlich für ein Mega-Drive-Spiel, die kleinen Sprites von Hara und den anderen Charakteren sind sehr hübsch, ebenso wie die fröhliche Hintergrundmusik. Das Spiel selbst ist nicht leicht, ihr dürft aber jeden Level per Knopfdruck neu starten, habt keine vorgegebene Anzahl an Leben und kein Zeitlimit. Denn selbst wenn ihr die Feinheiten der Bewegungs-Aufnahmefähigkeit verinnerlicht habt, müsst ihr viel nachdenken, um die komplizierteren Puzzles zu lösen. Das Knobeln ist aber sehr spaßig und die Befriedigung um so größer, wenn ihr ein Rätsel geknackt habt.

FOREIGN FRUGGLERS

» **SYSTEM:** PC
» **ENTWICKLER:** ULTIMO GAMES
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/frugglers-steam
» **PREIS:** 3,29 EURO



» [PC] Ein sehr großes und böses Alien.

Das Ende der Welt ist nahe, doch vier tapfere Überlebende nehmen den Kampf gegen die Alien-Invasoren auf. Die Helden stehen am unteren Spielfeldrand und müssen nach oben auf nahende Gefahren schießen, ihnen ausweichen oder über sie springen. Immer wieder fallen Waffen auf das Spielfeld, die sich in Punkten wie Schaden oder Reichweite unterscheiden. Wenn ein Charakter stirbt, kann sein Nachfolger das fallengelassene Schießeisen aufheben.

Eine Inspirationsquelle für *Foreign Frugglers* war natürlich *Space Invaders*, das Spielprinzip wurde aber erweitert. Leicht ist das retroschicke Spiel nicht, es macht dank der unterschiedlichen Waffen aber Spaß und wird über Updates mit zusätzlichen Spielmodi erweitert.



RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken.

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar



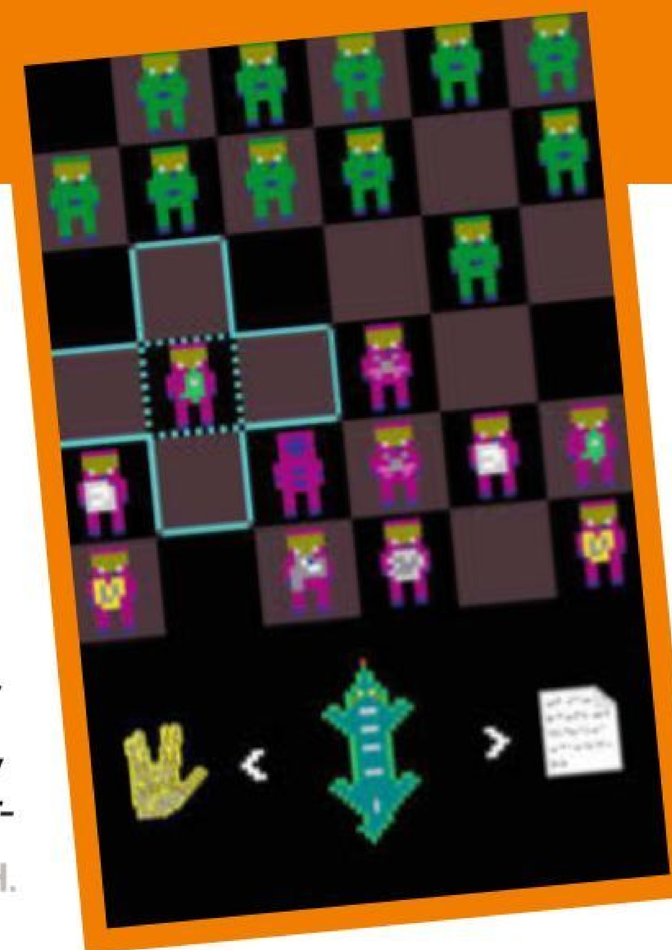
CONTROLLER-OVERKILL

Man sagt ja immer, dass der Controller, das Interface zwischen Mensch und Maschine, das Wichtigste beim Spielen ist. Meine retro-spielbegeisterten Kinder und ich haben deshalb mal alle unsere Controller gezählt: Insgesamt sind es 52. Und: ja, es regnete und uns war langweilig, wir warteten gerade auf *Super Mario Maker 2*. – Maxi, Raphi und Chris

MEHR MAGAZIN-REPORTS!

Mit Begeisterung habe ich die beiden Artikel der Rubrik „Magazin-Report" gelesen. Bitte mehr davon. Ein Report über die *PC Player* würde mir am besten gefallen, aber auch über Zeitschriften wie die *Maniac, PC Games, PC Joker* und die *ASM*, die nicht im Dunstkreis der *Retro-Gamer*-Redaktion entstanden sind. – Michael H.

RETRO RPSLS



Ich lese jetzt schon länger Zeit eure Zeitschrift und dachte mir, ich stelle euch mal unser Android-Spiel Retro *RPSLS* vor, auch wenn es schon länger veröffentlicht ist. Es ist zwar nicht für eine bestimmte alte Konsole entwickelt worden, hält sich aber vom Prinzip her an alle Vorgaben, um auf einem Uralt-PC lauffähig zu sein: 16 Farben, Synth-Sound mit nur einer Stimme und keine aufwendigen Animationen, Menüs oder Anleitungen auf dem Bildschirm. Lediglich die Möglichkeit, mit einem Freund zusammen über Bluetooth spielen zu können, ist „neu". Es ist ein schachartiges Rock-Paper-Scissors-Lizard-Spock-Spiel, bei dem jede Seite zwölf Figuren hat, die entweder mit Schere, Stein, Papier, Echse oder Spock bewaffnet sind. Es gilt, die gegnerische Flagge zu erobern. Zusätzlich hat jeder Spieler eine Falle, die gegen alle Typen gewinnt, sich dafür aber nicht bewegen kann. Zur Entwicklung wurden stilecht alte Win-3.1-Programme verwendet, die Sounds stammen aus einem zeitgemäßen Casio Keyboard. *RPSLS* gibt es gratis im PlayStore, einfach nach „retro rpsls" suchen. – Robert Schejok

HAMSTERFRESSER + FOTO



Das Spiel, nach dem Arne im vorigen RetroFeed suchte, ist *Rockstar ate my Hamster* von Codemasters. Das habe ich auf dem Amiga 500 gesuchtet. – Mario G.

AMIGA-SONDERHEFT: AUSWAHL OKAY

Bitte bleibt in Zukunft beim Thema, das ihr euch gebt. Manche Artikel lasen sich wie „Text zur PC-Version mit Anmerkung, dass es das Spiel auch für andere Plattformen gibt". Die Auswahl an Spielen ist ganz okay. Mit 60 Plätzen alles abdecken geht kaum. Etwa seltsam fand ich, dass ihr *Hillsfar* bringt und von den neun „normalen" RPGs von SSI keines. Als Gesamtmischung hattet ihr aber eine breite Auswahl an sehr verschiedenen Programmen. Wirklich wünschen würde ich mir, dass ihr bei Sonderheften dem betroffenem Gerät die volle Aufmerksamkeit gebt und auch ein wenig neutraler unterwegs seid. Damals in Kindertagen mag es wichtig erschienen sein, ob jetzt mein Computerlein irgendwo „besser" war als das des anderen, aber heute dürften viele eurer Leser da drüber hinaus sein. – Andreas G.

In der Tat haben wir mehrere Artikel ins Heft genommen, die nicht exklusiv die Amiga-Fassung beschreiben. Wir haben aber in diesen Fällen (weitere) Amiga-Screenshots eingefügt. Dass wir die Perspektive des jeweiligen Geräts einnehmen, versteht sich von selbst. Wenn wir jedoch schreiben, „Die Amiga-Version war die beste/nicht die beste", so ist das schon unsere Beurteilung, kein Rückfall in Schulhof-Angebereien. – Die Red.

NEO GEO MINI

Gleich mehrere Farbvarianten der Minikonsole **Neo Geo Mini Samurai Showdown** hat WWD im Angebot, uns lag die „transparent blue"-Variante vor (circa 140 Euro). Das Besondere im Gegensatz zu den Minikonsolen anderer Hersteller ist die Arcade-Kabinett-Anmutung und der eingebaute LCD-Bildschirm. Fast die Hälfte der 40 enthaltenen Spiele unterscheiden sich von der letztjährigen **Neo Geo Mini International Edition**, passend zum Namen sind gleich sechs **Samurai Showdown**-Serienteile enthalten. Außerdem liegen dem Limited Edition Bundle zwei Gamepads bei, ebenfalls in durchsichtigem Blau gehalten und mit den passenden blauen USB-Kabeln. Wer möchte, kann per (natürlich blauem) HDMI-Kabel die Minikonsole auch an einen Fernseher oder Monitor anschließen.

Apropos anschließen: Die beiden Pads sollen sich mittels eines Zusatzadapters auch an den **Neo Geo Arcade Stick Pro** von SNK stecken lassen, den WWD in Kürze anbieten wird. Der wiederum ist ein großer, stabiler 8-Button-Stick, der gleichzeitig als Spielkonsole mit 20 eingebauten Titeln fungiert, indem man ihn mit einem Fernseher verbindet. Gerüchten zufolge soll man den Stick „hacken" und so zusätzliche Spiele installieren können.

» www.worldwidedistribution.de



THE ATARI ST AND THE CREATIVE PEOPLE

Nach einem Besuch der 2015er-Atari-ST-Party STNICCC im holländischen Gouda, wo er Szenegrößen wie **Rob Hubbard** oder **Erik Simon** traf, gründete **Marco Breddin** den Microzeit-Verlag, um Bücher zur digitalen Kultur und Computergeschichte zu publizieren.

Die drei Bände von **The Atari ST and the Creative People** heißen **Breakin' The Borders, Beyond the Borders** und **Return of the Borders**. Die jeweils gut 400 Seiten starken Bände sind sehr hochwertig gedruckt und gebunden, das ungewöhnliche Format 230 x 170 mm soll an den 12-Zoll-Monitor des Atari ST erinnern. Die Bücher sind vollgestopft mit Screenshots, historischen Fotos, Studio- und Spiele-Rezensionen, Berichten über die Demoszene, Interviews und vielen Fakten und Anekdoten. Der erste Band ist ausverkauft, die Bände 2 und 3 sind für 39,90 Euro direkt über die Verlagsseite **www.microzeit.com** zu erstehen. Außerdem gibt es noch die komplette Trilogie als Ganzes (99,90 Euro) sowie E-Book-Fassungen. Retro-Gamer-Leser erhalten über den Code **retrowintergamer10** 10 Prozent Rabatt.

Außerdem verlosen wir ein **Komplett-Set der Trilogie** und einige kleine Goodies. Um teilzunehmen, schreibt uns einen Leserbrief mit Betreff „Creative People" und nennt mit mit kurzer Begründung euer Lieblings-Atari-ST-Spiel oder eure Lieblings-Demo aus der ST-Szene. Vergesst nicht, eure volle Adresse anzugeben. Der Einsendeschluss ist der **24. Januar 2020**.





Auch Retro Gamer war mit einem Abo-Stand auf der Gamescom 2019 vertreten, zusammen mit den Heise-Heften Make: und c't.

RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab Februar 2020? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit! Wer einen Retro-Event vermisst, melde sich bitte per E-Mail an die Redaktion.

BÖRSEN

6. Retro-Börse Saar
16. November 2019, Hermann-Neuberger-Halle, Völklingen, *www.facebook.com/retrosaar*

HomeCon 56
23. November 2019, Bürgerhaus Alte Schule, Großauheim, *www.homecon.org*

Kölner Retrotreff
23. November 2019, Bürgerzentrum Ahl-Poller-Schull, Köln, *www.koelner-retrotreff.de*

Connected 38
23./24. November 2019, Kleine Stadthalle, Uetersen, *www.vccev.de*

Retro-Börse Wien
30. November 2019, Längenfeldgasse 13–15
www.retroboerse.de

63. Dortmunder Retro-Computertreffen
14. Dezember 2019, AWO, Dortmund, *www.doreco.de*

Pixel-Pokal
21. Dezember 2019, 13 Euro Vorverkauf, 15 Euro Tageskasse, Kulturzentrum Pavillon, Hannover *www.pixelpokal.de*

Amiga-Wintertreffen
14.–16. Februar 2020, Großensee, *www.forum64.de*

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e. V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag von 20–1 Uhr und jeden 1. Dienstag im Monat von 19–23 Uhr. Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf

For Amusement Only e. V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Öffnet an jedem 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr, Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

6. RETROBÖRSE SAAR
Die RetroConvention im Saarland
16.11.2019
11:00 - 18:00 Uhr


STADT VÖLKLINGEN
HERMANN NEUBERGER HALLE
VIDEOSPIELE | FIGUREN | FILME | QUEST | TOMBOLA | TURNIERE | RETROLOUNGE | FANZONE
RETROBÖRSESAAR
facebook.com/retrosaar

VORSCHAU

Retro Gamer 2/2020 erscheint am 13.2.2020

DOOM

Einen Monat nach dem kommenden Retro Gamer erscheint mit **Doom Eternal** der neueste Teil der blutrünstig-ruhmreichen Action-Serie. Wir stimmen euch auf das Ereignis ein und sprechen unter anderem mit John Romero und Tom Hall über den Ego-Shooter, der die Spielewelt veränderte.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 168, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

ATARI
KÖNIG DER 70ER

Dass die aktuelle Namensinhaberin massive Probleme bei ihrem Versuch hat, eine Konsole namens „Atari VCS" fertigzustellen (wir raten euch: Finger weg!), unterstreicht nur, wie tief die Marke gefallen ist. In diesem Report kehren wir zurück in jene glorreiche Zeit, als Atari herrschte.

SPLINTER CELL

Er war quasi die Antwort des Westens auf *Metal Gear Solid*: Ubisoft schickte 2002 zum ersten Mal Sam Fisher ins Rennen. Dieser führt brisante Aufträge für die NSA-Geheimabteilung Third Echelon aus – und bringt auf Anhieb viel frischen Wind ins Stealth-Genre.

WORLD OF WARCRAFT

Schwer zu glauben, aber ja: *WoW* ist, zumindest in der kürzlich neu aufgelegten Classic-Variante, auch schon wieder retro und über 15 Jahre alt. Wir blicken auf Blizzards Erfolgs-MMO zurück und verraten, wie man auf die Idee kommt, die Vanilla-Version wiederauferstehen zu lassen.



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Maximilian Berens, Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Winnie Forster, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





eMedia GmbH

Copyright © 2019 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

Jetzt im Handel

WIE DIE NASA DEN WETTLAUF ZUM MOND GEWANN

DIE APOLLO STORY

JUBILÄUM 50 JAHRE LANDUNG AUF DEM MOND

- 50 JAHRE LANDUNG AUF DEM MOND
- ALLE APOLLO-MISSIONEN
- ERFOLGE UND NIEDERLAGEN
- FAKTEN, FOTOS, INTERVIEWS



Am Kiosk oder unter
shop.heise.de











A YEAR OF RAIN

A Year Of Rain is the upcoming ultimate 2 vs 2 real-time strategy game. Choose your faction, team up and take control of a legendary hero who has unique powers and individual talents! Choose one of three rival factions and get immersed in a gameplay mixture of base building, resource gathering, unit recruiting and battling against other players online or in campaign mode against AI. Structures and units can be upgraded in order to enhance efficiency and power. With your carefully assembled army led by a legendary hero, you will be able to fight alongside the noble House Rupah, the Wild Banners or join the Restless Regiment.

A battle without mercy begins. Starting in Early Accewss November 6th.



Scan me
To watch the official trailer



©2019 Daedalic Entertainment GmbH. A YEAR OF RAIN , the A Year of Rain logo and the Daedalic Entertainmant logo are registered trademarks or trademarks of Daedalic Entertainment GmbH.All other trademarks are the property of their respective owners. Unreal® Engine, Copyright 1998-2018, Epic Gamers, Inc. Unreal® is a Trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elswhere. All rights reserved.